PS2 · XBOX · GBA · GCUBE · PSP · NDS · PS3 · X360

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

799,- FT

X. ÉVFOLYAM 2. SZÁM
2006 február

576 KONZOL



NAGY KALIBER

BLACK (PS2, XBOX)

HAVI TÉMÁNK: JÁTÉKOK ÉS KÖNYVEK • 25 TO LIFE • TORINO 2006 • 24 THE GAME • DRAGON QUEST 8 • APE ESCAPE 3
WILD ARMS 4 • ONIMUSHA DAWN OF DREAMS • KNIGHTS OF THE TEMPLE 2 • BATTALION WARS • PHOENIX WRIGHT • METEOS



10000
UP 7060
UP 0
15 ROUND 1 2
VANGUARD. 1981. SNK

TARTALOM



AKTuális 91

2006 FEBRUÁR – AZ IGAZI KINCSEK HÓNAPJA

Novemberben és decemberben nincs, és nem is lehet választása egy olyan videojáték magazinnak, mint az 576 Konzol, amit ugyanúgy kedvel a mainstream közönség, mint az underground.

Tudjátok: mainstream = az átlag játékosok, underground = az elvontabb hardcore gémerek.

Mi nem akarunk egyik brigád bibliája sem lenni kizárólagosan. Mi mindenkihez szeretnénk szólni, aki vevő a stílusunkra.

Szóval Karácsony előtt letudtuk, amit le kellett. Mission Completed. Megmutattunk és leteszteltünk minden egyes játékot, amit csak találtunk, hogy segítsünk a vásárlásban. Minimálisra vettük a Konzolra oly jellemző „okoskodós" cikkeket, és dugig tömtünk mindent tesztekkel. Nem aggódtunk, mert tudtuk, hogy rövidesen alkalmunk lesz elmozdulni a másik irányba is, és szárnyat adhatunk a gondolatoknak.

Jött a január, szóba sem került, meg sem fordult a fejünkben, hogy esetleg más főtémánk legyen, mint a frissen debütált, szuperszexi X360, ami mellé a balansz érdekében odatoltunk némi friss PS3 infót is. Mert az új hardver a szent!

Közben persze agyaltunk.

Veres Mikivel végre le tudtuk fixálni, hogy milyen formát öltsön az a játékteszt, amire három hónapja készültünk, és amit súlya miatt nem süthettünk el két oldalon valahol a decemberi forgatagban: minden idők egyik legjobb RPG játékának, a Dragon Quest 8-nak a bemutatója. Miki tudta. Én meg hittem neki.

Vega megkapta a tesztet, amiért fél éve nyaggatott: a feladat komolyságához mérten itt is négy oldalon rántja le a fátylat a 24 című kultsorozat alapján készült, mellesleg hátborzongatóan jól formába öntött, magyar nyelvű (!!) akció-kalandjátékról. Én azt sem tudtam, eszik-e vagy isszák a 24-et. Most meg úgy felhúzott Vega, hogy nézhetem végig az összes évadot, amit eddig kihagytam.

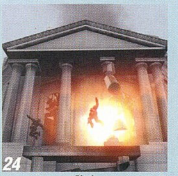
Aztán megjött a Black is. Egy milliszekundumig azt hittem, talán várhatunk vele márciusig, de 5 perc játék után – miután felmostak a padlótól, a homlokomra borogatást kaptam, és visszaakasztották lepottyant államat – ennek a programnak is megszavaztam a négy oldalt, majd bezártam Dzsont egy sötét szobába, egy nagy képernyő és egy hangrendszer elé, majd tudtára hoztam, hogy addig nem jön ki, amíg meg nem írja élete leghangulatosabb tesztjét. Kijöhetett.

Kábé itt tartottunk, amikor Stinger felhívott, hogy új ötlete van a retro rovattal kapcsolatban, amit 4 oldalon tudna megvalósítani. Miután megláttam a korabeli, 3 oldalas arcade szórólapokat, amiket küldött, nem volt kétségem tovább az ötlet életképességét illetően. A helyzet komolyságát csak fokozta Dr. HZX 2x2 oldalas eszmefuttatása, és a magyar Xbox fanok koronázatlan királyának, Dreampage-nek az X360 online lehetőségeit bemutató ismertetője. Mert ott segítünk, ahol tudunk!

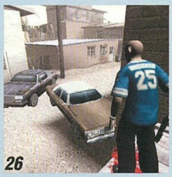
Aztán amikor hátradőltem, hogy elégedetten kipipáljam a februárt, belépett egy futár, és a kezembe nyomta az új Onimusha epizód 2 DVD-s tesztverzióját, amit Krisz azonnal ki is próbált, majd kiviharzott a szerkesztőségből, futás közben azt ordítva, hogy „nééégy oldaaal, egy hééét múúúlva küldőőőőm…

De hová tűnt a GameBoy Micro tesztgépem…?

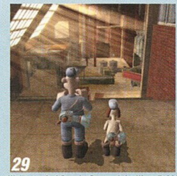
Martin



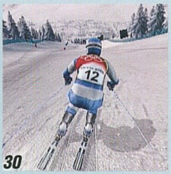
Black



25 to Life



Wallance And Gromit: Curse of the Were-Rabbit



Torino 2006



24 The Game



Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King



Wild Arms 4th Detonator



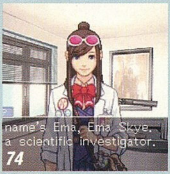
Onimusha: Dawn of Dreams



Knights of the Temple 2



Battalion Wars



Phoenix Wright: Ace Attorney



Nanostray

Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

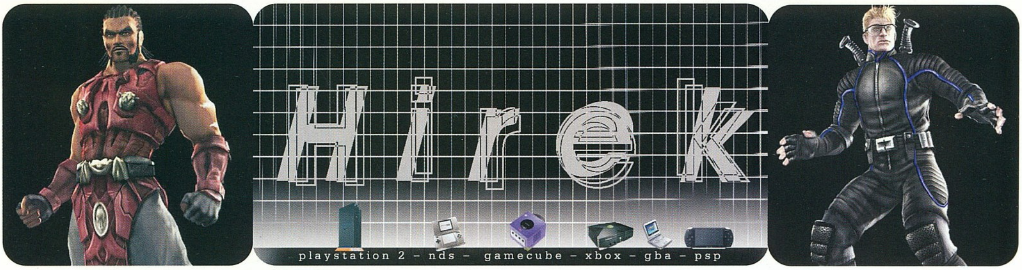
ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap: Black (PS2, XBOX)



SUPER MONKEY BALL ADVENTURE (PS2, GC, PSP)

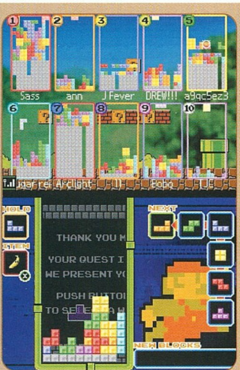
A SEGA új irányba löki a Super Monkey Ball szériát: az első két rész multiplatform verziói (a tavaly megjelent SMB Deluxe Playstation 2-re, és Xbox-ra, ugye) után teljesen új, és egyáltalán nem hagyományos harmadik felvonás készül. A játék címe **Super Monkey Ball Adventure**, és a becsületes iparos munkáiról köz-



ismert *Traveller's Tales* fejleszti – Playstation 2, Gamecube és PSP platformokra. Új fejlesztő, új játékmenet: az új Monkey Ball elszakad a korábbi epizódokban megszokott majmóca-terelgetésétől, a színtisztán ügyességi-reflex megközelítés helyett valódi, összefüggő sztorival megáldott platformjátékot kapunk. A sztori terén nem kell semmi komolyra számítani, a régi szereplők (Aiai, Meemee, Gongon és Baby) tűnnek fel újra, hogy kisegítsék a Majom Királyságok Rómeó és Júliáját: a szerencsétlen sorsú szerelmespár (Princess Deedee és Prince Abeabe) rettenetesen egymásba vannak esve, de az országaik háborúban állnak – adott a feladat: gyorsan helyre kell pofoznunk a dolgokat, hogy a párocska boldogan, csatazajtól mentesen turbékolhasson. Összesen öt méretes világon (öt királyságon) kell keresztülverekednünk magunkat választott hősünkkel, az új feladatokhoz pedig új képességeket hívhatunk segítségül: a villámgyors guruláson kívül ezúttal már lebeghetünk, falhoz tapadhatunk, vagy például bokszolhatunk is... A Monkey Ball nem lenne Monkey Ball a minijátékok nélkül: az Adventures is tartalmazni fog ilyesmit, összesen hat darabot – ezek közül három az előző két részből lett átemelve, a többi viszont vadiúj. A Super Monkey Ball Adventure 2006 harmadik negyedévében (azaz valamikor nyáron) kerül a boltokba, a PSP verzió Wi-Fi multit, és egy exkluzív gyűjtögetős kártyajátékot is tartalmazni fog.

TETRIS DS (NDS)

A Nintendo nem hagyja leütetlenül a magas labdát: a Tetris annak idején magában eladta a jó népnek Gameboy-t (a gép mellé is csomagolták), milliós rajongótábort toborzott magának, és igazi jelenséggé vált – a dupla képernyős verziót bűn lenne kihagyni – hamarosan jön a **Tetris DS**. Milyen újdonságokat kínál a DS verzió? Először is – értelemszerűen – az NDS képességeihez igazított vezérlést: az akciót teljes egészében az érintőképernyő és a stílus segítségével irányítjuk – a blokkokat ezzel tudjuk mozgatni, és a bökdösésükkel forgatni is. Játékmódokban sem lesz hiány: a Nintendo összesen hatféle választható móduszt ígér – jópofa bónuszként ezek nem csak



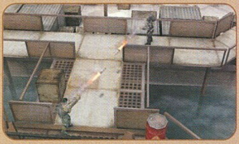


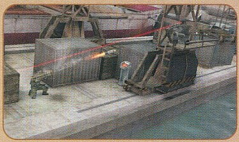
tartalmukban, hanem megjelenésükben is különbözni fognak, mindegyik játékmód egy-egy népszerű Nintendo frencsájz (Mario, Zelda, Metroid...) vizuális világának megfelelően lesz felöltöztetve. A játékmódok közül eddig csak a puzzle-móduszról érkeztek információk, itt jelentősen lelassul az ortodox Tetris-játékmenet, a blokkokat gyakorlatilag időkorlát nélkül forgathatjuk – ennek megfelelően a megoldandó feladatok is sokkal nehezebbek lesznek a megszokottnál. Nem maradhat ki a vaskos multiplayer hancúr sem: alapesetben (Wi-Fi hálózat) egyszerre maximum tízen ugorhatunk egymásnak, ehhez ráadásul még több kártya sem kell – elég lesz egy. A Tetris DS az online multi mókát is támogatja, a játékosok száma itt némileg csökken: kettő / négy szereplős viadalokat bonyolíthatunk le, egy pont-alapú ranglistával megfejelve (az online meccsek előtt az ellenfél kiválasztásánál is látni fogod a leendő opponens besorolását). A duálképernyős Tetris Amerikában márciusban, mifelénk pedig egy kerek hónappal később, április végén kerül a boltok polcaira – fizetünk egy sört a Nintendónak, ha egyszer fordítva történik a dolog...

KILLZONE: LIBERATION (PSP)

A jelek szerint a Sony nagyon komolyan odaállt a Killzone mellé, és mindent megtesznek annak érdekében, hogy sikeres sorozat legyen belőle. Első lépésben (mint ahogy azt már a januári számban megjelent PS3 interjúban is olvashattátok) annak rendje és módja szerint felvásárolták







a Killzone fejlesztőit, a holland Guerrillat. Másodszor: nem csak egy szimpla folytatást terveznek, hanem egyszerre több játékot: lesz Killzone PS3-ra, a pletykák szerint kapunk még folytatást PS2-re, és... [dobpergés] ...jön a PSP verzió is! A PSP-t megcélzó **Killzone: Libertaion** nem FPS, hanem taktikai akciójáték, ha mindenképpen párhuzamokat szeretnénk keresni, akkor a MGS-t lehetne előrángatni – a Liberationben ugyanis nem az ész nélküli lövöldözésen lesz a hangsúly, a játék az átgondoltabb, lopakodós, csendben gyilkolós játékmenetet részesíti előnyben. Változik a perspektíva is, sajátszemszögű nézőpont helyett third-person, a játéktér felett pozicionált kamerán keresztül szemlélhetjük az eseményeket. A történet az első Killzone után játszódik: két hónap telt el, Vekta City nagy részét még mindig a Helghastok uralják, az ISA csapatok pedig továbbra is küzdenek a szabadságért. A planétát uraló Helghast sereg vezére, Matrec kegyetlenül lecsap az ellenállókra – ezt pedig az ISA nem nézheti tétlenül. Jan Templar (az első Killzone főhőse) lendül ismét akcióba: hérosznak feladata a vonalak mögött rekedt, fogságba esett harcostársak kiszabadítása lesz. A játékstíluson eszközölt változások ellenére a Liberation továbbra is felvonultat minden olyan stílusjegyet és tartalmi elemet, ami az első részt sikeressé tette: marad a remek háborús hangulat, és hasonló fegyvereket lóbálunk, mint az előzményben – változások persze itt is lesznek, a taktikusabb játékmenetnek köszönhetően megjelennek olyan gyilkoló eszközök is, mint a számszeríj. A Gurreilla 2006 második felére tervezi a premiert.

Ha már Killzone, gyorsan idepötyögöm a legfrissebb, a játékkal kapcsolatos pletykát is: a Sony filmes részlegénél (Sony Pictures) állítólag már előkészítési fázisban tart a Killzone mozifilm – rendezőnek pedig a látványos akcióeposzairól (The Rock, Aramageddon) híres Michael Bay lett kiszemelve (továbbra is: pletyó, de elég izgalmas pletyó, a Killzone-ból NAGYON kemény sci-fi akciófilmet lehet összedobni, ha értő kezek nyúlnak hozzá...)

STAR TREK: LEGACY (XBOX 360)

Kétéves álomból ébred a Star Trek frencsájz: az egyre kevesebb nézőt vonzó tévészériák, és az utolsó Trek-mozi emberes bukása erősen rányomták a bélyegüket a játékok népszerűségére is – egy darabig nagyon úgy tűnt, hogy a 2004 elején megjelent utolsó Trek-játék (a szörnyűséges Shattered Universe) után jó sokáig nem utazunk újból a Csillagösvényen. A *Mad Doc Software* (Empire Earth 2, Star Trek: Armada 2 – remek játék mindkettő) most mégis megpróbálja: a **Star Trek: Legacy** ambició-



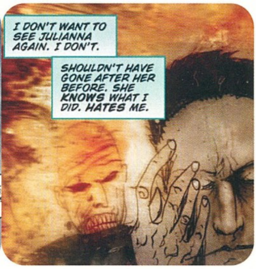


zus akció-stratégia hibrid, mely kísérletet tesz a teljes Trek-idővonal (az Enterprise-tól a Voyager-ig) felnyalábolására.

A Star Trek: Legacy valósidejű stratégiai alapokra építkezik: a játék elején egy hajót irányítunk majd (az Enterprise NX-01-et), de később újabb egységek csatlakoznak hozzánk – ami azt jelenti, hogy a későbbiekben egy teljes flotta (négy csatahajó, és a hozzájuk kapcsolódó nyolc kisebb űrjármű) kerül a parancsnokságunk alá. A Legacy a csatahajók monumentális küzdelméről szól, nem egy vadászgép pilótafülkéjéből osztjuk az áldást, hanem a masszív masinák összes fegyverzetét bevethetjük a siker érdekében. A siker (azaz a megnyert csaták) parancsnoki pontokat eredményez, a pontokból pedig a hajókat fejleszthetjük – erősebb fegyverzetet, gyorsabb hajtóműveket, több foton-torpedót pakolhatunk a fedélzetre. A harc látványos lesz, de megfontolt: egy-egy csatahajó elvesztése katasztrofális következményekkel járhat, a fejlesztők azt szeretnék, ha úgy tekintenének rájuk, mint a kedvenc karakterekre a szerepjátékokban. A játék három fő idősíkot dolgoz fel: az első Enterprise kalandjait a klasszikus Trek széria és a Next Generation kora követi, majd a Voyager-korszak zárja le – kíváncsian várjuk, hogy az előző kampányban megszerzett felszerelést / pontokat hogyan lehet (lehet e?) mozgatni a korszakok között. A három korszak egyben azt is je-







lenti, hogy a Trek-univerzum összes jelentősebb ellenségével bajszot akaszthatunk, harcolhatunk a klingonok, a romulánok és a Borg ellen egyaránt. A multi szekció nyolc játékost támogat, és online csatákat (is) kínál. Megjelenés idén szeptemberben (lapzárta előtt fél nappal futott be a pontos időpont: szeptember huszonhat), konzolos tekintetben kizárólag Xbox 360-ra. Ígéretes cucc, várjuk.

Nem kell elkeserednie annak sem, aki valami nagyon hasonlóra vágyik, de csak zsebkonzolt tart otthont: a **Star Trek: Tactical Assault** PSP-s és NDS-es irányultsággal vonultatja fel a fent vázolt tartalmat – csak a történések időpontja (és ép-





pen ezért a szereplők) más(ok). A Tactical Assault a eredeti széria (azaz: Kirk kapitányék) idejében játszódik, két választható kampányt (Föderáció vagy Klingonok) kínál, és szintén értő kezek – a pécés Starfleet Command mögött álló csapat – munkálkodnak rajta. Megjelenés (szintén) szeptember végén, mindkét Star Trek játékot a *Bethesda* gondozza kiadóként.

KONAMI INTERAKTÍV KÉPREGÉNYEK: SILENT HILL EXPERIENCE & MGS B.D. (PSP)

A Konami két szokatlan PSP projekttel jelentkezik idén: szokatlanok, mert NEM játék egyik sem – hanem a cég két neves sorozatához kapcsolódó interaktív képregény.

A **Silent Hill Experience** interaktív UMD, ahogy a Konaminál nevezik. Trailerek, interjúk, villanások a tavasszal de-



bütáló, Christophe Gans (Crying Freeman, Farkasok Szövetsége) által rendezett Silent Hill mozifilmből, és egy hat részes, 2D és 3D grafikát ötvöző, epizódonként tizenöt perces képregény – a japán kiadó nyilvánvalóan premierje mellé szánja – félig promóciónként, félig kiegészítő interaktív tartalomként.

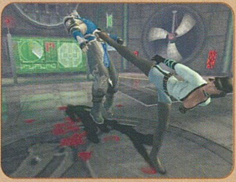
A **Metal Gear Solid B.D.** Kojimáék régóta dédelgetett képregény-projektje: a Silent Hill Experience-szel ellentétben (ahol



inkább a film történéseire koncentrálnak) itt az első Metal Gear Solid rajzolt feldolgozását préselték UMD lemezre – a grafika az MGS B.D. esetében is 2D / 3D hibrid, az interaktív porció pedig egyelőre kissé zavaros – a képregény kockáit kinagyíthatjuk, részleteket választhatunk ki, és menthetünk el belőle a PSP-be tuszkolt memóriahasábra. Az B.D. megjelenési időpontja egyelőre bizonytalan (valamikor idén érkezik), a képeket elnézegetve elsőrangú (és kötelezően beszerzendő) gyűjtői darab válhat belőle – elkötelezett Metal Gear rajongóként már most rávetnénk magunkat.

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON (PS2, XBOX)

A Midway nem aprózza el a Mortal Kombat folytatásokat, ha a Shaolin Monks-ot is ide számítjuk, az utóbbi időkben évente kaptuk az újabb felvonásokat a sorozatból – a kiadó pedig az „amíg veszik, addig gyártjuk" elvet követve idén újabb epizóddal örvendezteti meg a jónépet. A **Mortal Kombat: Armageddon** feltűnő hason-



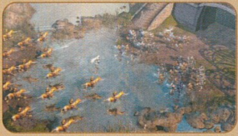


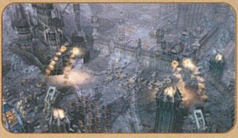
lóságot mutat a jó öreg Mortal Kombat Trilogy-val, ami ugyebár első három rész karaktereit és pályáit pakolta egy csomagba, az Armageddon pedig a komplett szériával készül ugyanezt tenni. Mit jelent ez konkrétan? Több mint hatvan játszható karaktert, fiúk-lányok, azaz mindenkit, aki eddig meg bírt fordulni valamelyik MK játékban. A pályák ennél szerényebb elbánásban részesültek, nem az összest, csak a híresebbeket válogatták be – így például pofozkodhatunk az MK1-ben feltűnő Goro's Lair-ben, vagy a MK3 legendás „beütöm a sínekre, és elcsapja a vonat" Subway helyszínén is. A karakterválasztékkal elégedetlenek (vannak ilyenek?) részletes karakter-kreációs módusz áll rendelkezésére – ha úri kedved úgy tartja, létrehozhatod a saját harcosodat, és vele verheted laposra a többieket. A fatality-k is bővültek, egyéni arzenál hozható létre belőlük. A játékmenet nagyjából követni fogja az utolsó két epizódban megismert rendszert (többféle harcstílus és fegyveres harc), a sokat bírált Konquest mód pedig az ígéretek szerint egy fokkal komplexebb / élvezetesebb lesz, mint korábban – leginkább a Shaloin Monks-hoz fog hasonlítani. Visszatérnek a minijátékok is: a Decepction-ból átemelt Puzzle Kombat / Chess Kombat biztos szerepel, de elképzelhető hogy további játékmódokkal toldják meg őket. Azaz: ha szereted a Mortalt, idén is érdemes lesz beruháznod rá, még akkor is, ha az első (bevallottan igen korai fejlesztési fázisból származó) képek nem a legszebbek. Megjelenés idén ősszel, Playstation 2 és Xbox platformokra. Valószínűleg ez lesz az utolsó jelenlegi generációs Mortal Kombat, a következő adag már nextgen platformokra fog megjelenni – és gyanúnk szerint a Midway által tavaly licencelt Unreal Engine 3 grafikai izmait villogtatja.

LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II (X360)

A hónap legmeglepőbb bejelentése következik: az *Electronic Arts* idén nyáron Xbox 360-ra is megjelenteti a **Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth II**-t. Miért meglepő? Mert a LOTR: BFME2







hárdkór PC-s RTS, az ilyesmit pedig nem nagyon szokták konzolokra kiadni – próbálkozások persze voltak korábban is (Red Alert – PS1; Starcraft – N64; AoE II – PS2). Amiért nem szokták ilyesmit konzolokra kiadni: irányítás. A valósidejű stratégiák mindennél jobban igénylik a pécékre bogozott egér komát, konzolon (az elvi lehetőség ellenére) nem nagyon lehet számolni ilyesmivel. A megoldás? Dolgozzuk át az irányítási rendszert, és simítsuk a kontrollerekhez – az EA-nél két éve agyalnak a problémán, és most – elmondásuk szerint – sikerült megtalálni a megoldást, a Battle for Middle-Earth II tökéletesen uralható két analóg kar és néhány gomb segítségével.

A BFME II tartalmi szempontból amúgy teljesen megegyezik a március elején debütáló PC-s testvérkéjével: Középfölde háborúiba kapcsolhatod be magad, masszív seregeket irányíthatsz, és gyakorlatilag újrairhatod a Gyűrűk Ura történetét – a Jó oldal mellett Szarun hadait is parancsnokolhatod. A (kizárólag pécére megjelent) első felvonás rendelkezett néhány apró, de bosszantó hibával – a folytatás ezeket is orvosolja. Megszűnik a helyhez kötött építkezés (helyes!), kapunk három új játszható frakciót (elfek, törpék, goblinok), a szárazföld mellett vízen is csatározhatunk, saját kastélyt húzhatunk fel, a hősök több lépcsőben fejleszthetők, a mesterséges intelligencia az alapoktól lett újraírva, a single-player kampány pedig Középfölde videojátékban eddig még soha nem látott területeire is elkalauzolja a játékost – köszönhetően annak, hogy az EA másfél éve a filmek mellé a könyvek licencét is beszerezte. Vizuális szempontból abszolút csúcskategóriás alkotással állunk szemben, még egy kisebb monitoron is nagyon durván néz ki a cucc – és akkor most tessék ugyanezt elképzelni egy méretes HDTV-n, 720p felbontásban... Drukkolunk a Battle for Middle-Earth II-nek, már csak azért is, mert ha tényleg sikerült működő irányítást kiagyalnia az EA-nek, most már semmi nem állíthatja meg a valósidejű stratégiák konzolos térhódítását – mi pedig nagyon szeretnénk a *Warhammer 40K: Dawn of War* (esetleges) folytatásával 104 centis képernyőn játszani...

OUTRUN 2006: COAST 2 COAST (PS2, PSP, XBOX)

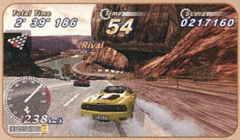
A *SEGA* fut még egy kört az OutRun 2-vel: az árkád autóverseny 2004 őszén már tett egy sikeres látogatást az otthoni masinákon – akkor még Xbox exkluzívként. A Box-os portot jegyző angol *Sumo Digital* most bővít egy alaposat a platformválasztékon, és Playstation 2 / Playstation Portable tulajdonosokkal is megismerteti a



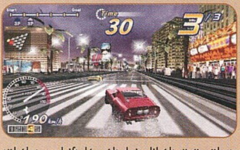












tökéletes driftelés által indikált örömöket. Eredetileg nagyon úgy tűnt, hogy csak a Sony platformok kapnak a jóból, de a Sega (nagyon helyesen) az utolsó pillanatban az Xbox változatot is bejelentette. Az **Outrun 2006: Coast to Coast** gyakorlatilag egy erősen kibővített OutRun 2. Harminc pálya (az eredeti OutRun 2 + az árkád bővítmény, az OutRun 2 SP komplett pályaválasztéka), tizenkét licencelt jármű (mind Ferrari, természetesen – köztük az új F430 és Superamerica modellek normál, és tuningolt változatai), teljesen új küldetés-struktúra – platform specifikus feladatokkal. Nem maradhat ki a szórásból a netes multi sem: hatan nyomhatjuk a gázt az online versenypályán, head-to-head és co.op móduszokban. Ha PS2-t és PSP-t is birtokolsz, még jobb lesz neked: kihasználhatod az OutRun 2006 összebogozhatóságából fakadó előnyöket – a két verzió kipörgetése és szinkronizálása vica-versa nyit meg bónuszokat a másik gépen.

A Sumo Digital minden megcélzott platformon tökéletes élményt ígér: nem villámgyorsan összedobott portokról van szó, mindegyik platform külön törődést kapott – azaz a gépek képességeinek maximális figyelembevételével és kihasználásával készült az összes verzió. A debüt napjáig nem is kell olyan sokat aludni: ha minden jól megy, március legvégén már vadul száguldozhatunk.

SYPHON FILTER: DARK MIRROR (PSP)

A Syphon Flter is megkapja a maga jól megérdemelt PSP verzióját: a **Syphon Filter: Dark Mirror** teljesen új történet – azaz nem egyszerű port, hanem teljes értékű folytatás. A főszereplő ismét Gabe Logan, akinek (ismét) meg kell mentenie a világot: a rosszfiúk szerepében a Red Section kódnevű terrorszervezetet találjuk, a fenyegetést pedig ezúttal egy titok-





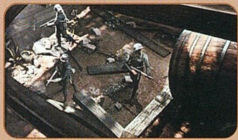
zatos tömegpusztító fegyver, a címben is szereplő Sötét Tükör jelenti. A Sonynál a játék összes aspektusára alaposan rágyúrtak: alapjaitól írták újra a mesterséges intelligenciát (az ellenfeleink aktívan használják a környezetet – nem csak fedezéknek - létrára másznak, huzalokon csúsznak új pozícióba, ha szükséges), Gabe apót egy rakás ravasz kütyüvel szerelték fel (éjszakai / infravörös vizor, energiaszenzor a célpontok könnyebb azonosítására), a PSP képességeihez igazították az irányítást (automatikus és precíziós analóg célzás a nagy pontosságot igénylő lövéseknél), és a lövöldözés mellett közelharci fegyverekkel operáló test-test elleni küzdelmet is implementáltak. A single szekció kipörgetése után tonnányi lehetőséget kínáló wireless multiplayer várja a vállalkozó szellemű játékosokat: hét nagykiterjedésű pálya, négyféle játékmód (Objective, DeathMatch, Team Deathmatch és Rogue Agent), az objektívák teljesítése fejében megnyitható új fegyverek – azaz nem fogunk unatkozni. A Dark Mirror jelenleg csak amerikai megjelenési időponttal rendelkezik (hamburgerfaló barátaink március végén tehetik rá a mancsukat), de jön Európába is – az ígéretek szerint még idén tavasszal.

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE (PS3, X360, PS2, XBOX, GC)

Idén sem maradunk második világháborús lövölde nélkül: az Electronic Arts istálló patinás sorozata, a Medal of Honor új epizóddal jelentkezik – jön a **Medal of Honor Airborne**. Mi újat kínál a MoH: Airborne? Elsősorban alapjaitól újrako-







vácsolt, következő generációs látványvilágot – a játék alatt a Criterion nextgen RenderWare technológiája dübörög. Az Airborne ennek köszönhetően valami eszméletlen durván fog kinézni: mind a környezet, mind a karakterek kidolgozása elsőrangú, a motor részletes arcmimikát és valósághű fizikai modellezést dob a kosárba. A játékmenet is változik: Boyd Travers közlegény, a Nyolcvankettes Légideszantos Század oszlopos tagjának virtuális bőrébe bújunk, és az ő szemén keresztül tapasztaljuk meg az európai hadszínteret – a szicíliai partraszállástól Németország elfoglalásáig. Minden misszió egy teljesen interaktív, általunk irányított ejtőernyős-ugrással kezdődik: mi határozzuk meg, hogy honnan, és milyen körülmények között kezdjük a küldetést. A pályák NAGYOK lesznek, és a jelek szerint ugrik a korábbi részeket jellemző linearitás, a széria tovább menetel a tavaly a MoH: European Assaultban már felvillantott szabadabb, nyitottabb játékmenet felé.

A Medal of Honor: Airborne 2006 telén (értsd: év végén) fog megjelenni, PC, PS3, Xbox 360, PS2 és Xbox platformokra – a jelenlegi generációs változatok esetében természetesen senki ne számítson radikális vizuális fejlődésre.

LOST PLANET (X360)

A *Capcom* X360-meglepetést ígért a gép japán startjának napjára: rendben meg is történt, méghozzá egy új bejelentés formájában. A játék címe **Lost Planet: Extreme Condition**, és van benne minden, mi szemnek-szájnak ingere. A Lost Planet mögött tehetséges csapat áll, az Onimusha sorozat producere, Keiji Inafune a Resident Evil 5 producerével, Jun Takeuchi-val karöltve bábáskodik a játék felett. Az Elveszett Planéta kalandelemekkel megspékelt akciójáték: a távoli jövőben, egy távoli, fagyos bolygón játszódik – hősünket, Wayne-t a jégtakaró alól kaparják ki a játék elején. Wayne – mint minden tisztességes játékhős – teljesen amnéziás, fogalma sincs, hogy miképp sikerült neki mélyhűtött állapotba kerülnie. Az emlékek visszaszerzését nagyban segíti a helyi „őslakosok", az eigridek felbukkanása – hatalmas, rovarszerű szörnyetegekről van szó, akik nagyon nem nézik jó szemmel az emberek megjelenését. A sztori innen vad kanyarokat vesz, Wayne elkezdi összerakosgatni a széttöredezett memória-szilánkokat, kiderül, hogy apucit az eigridek





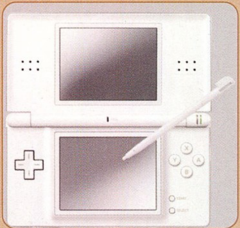
csapták agyon, és ezért sürgősen bosszút is kéne állni…

A Capcom hivatalos közleménye saját szemszögű akciót ígér – lehet, hogy így lesz, de a netre felpakol teaser (tölthető az 576 Online-ról) jelenleg inkább third-person lövöldözést mutat – hősünk gyalogosan, és méretes mechába pattanva mészárolja sarokháznyi méretű bogár komákat – egy nextgen platformtól elvárható, rendkívül látványos grafikai körítés mellett. A játék érdekessége, hogy a Capcom az Onimusha harmadik részéhez hasonlóan neves színészt szerződtetett a főszerepre: *Lee Byung-Hun* koreai aktor, hatalmas celebritás, és ünnepelt szépfiú (komoly női rajongótáborral) a távol-keleti régióban – nem utolsósorban nagy Resident-rajongó, állítólag ennek kapcsán találtak egymásra a Capcommal. A Lost Planet 2006 telén (magyarul: valamikor év végén) lesz kosárba pakolható, a játék kizárólag Xbox 360-ra fog megjelenni.

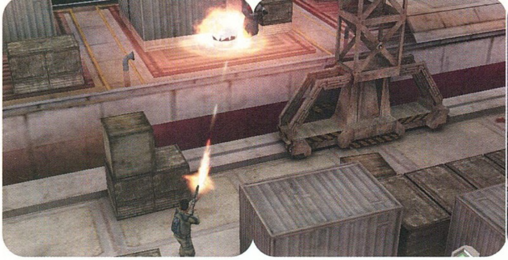
MAZSOLÁZÓ

NINTENDO DS LITE

A Nintendónak sikerült alaposat kavarnia az újradizájnolt **Nintendo DS** beje-



lentésével: már tavaly ősszel pletykálták, hogy jön az „új" gép, januárban már konkrétumok is kezdetek szállingózni – több weblap egybehangzóan állította, hogy a hónap közepén egészen biztosan megtörténik a bejelentés. A Nintendo először nem nyilatkozott, aztán elkezdett cáfolni: az európai szekciójuk például nyilatkozatban tagadta az új modell érkezését – azt mondták, hogy sem most, sem az idei E3-on nem számíthatunk rá… aztán a nyilatkozat kiadása után fél nap-





pal szépen bejelentették a **Nintendo DS Lite**-ot. A DS Lite nem más, mint a duálképernyős zsebkonzol szexibb, csinosabb, dizájnosabb, és nem utolsósorban kisebb változata – az a változat, amiért a magunk fajták már az eredeti gép megjelenése óta sírnak – Nintendo DS SP. Ha úgy tetszik. Mi változott?

A gép egy kategóriával kisebb lett: az eddigi 14.8 cm x 8.5 cm x 3 cm fizikai kiterjedés helyett most egy 13 cm x 7.4 cm x 2.1 centis szerkentyűt kapunk. A gombok elhelyezkedése módosult, a Start / Select gombokat áthelyezték, az akciógombok pedig valamivel feljebb kerültek, a power gomb és a mikrofon is új helyet kapott. A „Lite" fedőnév sem a véletlen műve: a háttérvilágítás ezúttal több fokozatban állítható lesz, a fényviszonyoknak megfelelően. Megjelenés? Egyelőre csak japán időpont létezik: ott március második kerül a polcokra az új modell, az ára 16.800 yen (körülbelül 120 euró) lesz – azaz valamivel drágábban mérik, mint a „régi" Nintendo DS-t. A amerikai / európai premier időpontja még nem eldöntött, jelenleg a „japán debüt után" megjelölés érvényes. A gép kezdetben három színben lesz elérhető: a képeken látható fehér, és két, később bejelentésre kerülő szín. Japánban forgalomban marad a régi (némileg olcsóbb) DS-modell is.

PLAYSTATION 3 PLETYKÁK

Még mindig gyanúsan nagy a csend a **Playstation 3** körül – hivatalos téren mármint. A Sony várhatóan február folyamán töri meg a nagy hallgatást – nem hivatalos forrásból azonban már szállingóznak az érdekesebbnél-érdekesebb információk. Az amerikai (nem hivatalos) Playstation Magazine (PSM) egy csokornyi PS3 információt tárt a olvasói elé – ezek (állítólag) fejlesztőktől származnak. Nem betonba ágyazott tények (senki nem erősítette meg őket), de attól még izgalmasak – lássuk, mit kapartak ki maguknak az urak!

Például azt, hogy kész a végleges hardver: az egyik nagy amerikai fejlesztőstúdió januárban kapta meg a végleges fejlesztői gépet. A végleges hardver képességei felülmúlták a csapat várakozásait. A hármas számú Pléjstáció fejlett multimédiás képességeket villogtat: a gép digitális videorekorderként is funkcionál (máshonnan származó pletyó: lesz benne merevlemez, csak a nagysága nem eldöntött még); a Sony az iTunes-hoz hasonló letöltési-szolgáltatással (zenék, filmek) jelentkezik; a PS3 média-streamelési képességei meghaladják az X360 hasonló szolgáltatásait (az összes népszerű formátumot képes fogadni); kétirányú kapcsolat a PSP-vel – média küldése (online is) a Portábilis Pléjstációra, és média (pl. képek) fogadása (szintén online is) a hordozható masináról. A PSP-hez hasonlóan a PS3 esetében is számíthatunk rendszeres firmware-updatekre. A Blu-ray meghajtó nem jelent hatalmas pluszköltséget: a Cell ellátja a hagyományos asztali lejátszók feladatait, nem szükséges külön célhardver beépítése.

Amerikai megjelenés: 2006 ősze, az online szolgáltatás valószínűleg az amerikai premierrel egy időben startol. A Sony szóvivője egyébként január végén a Reuters-nek ismét megerősítette, hogy a gép 2006 tavaszán debütál – mivel régiót nem nevezett meg, valószínűleg (ahogy korábban is sejthető volt) egyelőre csak Japánról van szó.

Végül: a PSM szerint minden korábbi híreszteléssel ellentétben igenis lesz egyesített online felület. Az egyelőre név nélküli rendszert évek óta fejlesztik, kiépítettségében és szolgáltatásaiban pedig (állítólag) méltó vetélytársa lesz az Xbox-Live-nak. A rendszer nem csak a PS3-at, hanem a PSP-t is támogatja, azaz (megint csak állítólag) valóban egyesíti a japán cég játékcélú masináit az online fronton.

LIBERTY CITY STORIES – PS2 VERZIÓ TAVASSZAL

A Take-Two a profit-maximalizálás nagymestere: a PSP-n igen szép köröket futó **Grand Theft Auto: Liberty City Stories** hamarosan átmászik a



nagytesóra, azaz Playstation 2-n is visszatérhetünk Liberty City-be. A megjelenési időpontot jelenleg sűrű homály fedi, állítólag tavasszal jön – nem hivatalos forrásból származó infók (azaz: egy svéd disztribútor) szerint április végén lehet rá számítani – nekünk kicsit korainak tűnik. Egy másik forrás szerint a Take-Two kapásból Platinum-árkategóriában (azaz visszafogott áron) kínálja a játékot – ennek viszont nagyon örülnénk, feltéve, ha igaz. A PS2 verziót érintő esetleges tartalmi változásokról még nem esett szó, ha lesznek ilyenek, mindenképpen visszatérünk rá.

E3 2006: BOOTH BÉBIK NÉLKÜL

A jelek szerint az E3-at szervező *Entertainment Software Association* végleg megelégelte, hogy egyes cégek lengén öltözött lánykákkal kívánják eladni portékájukat az E3-on, így a szervezet kitiltotta a Booth Babe-eket az idei Los Angeles-i expóról. A rendelet ellen vétő kiállítók előbb szóbeli figyelmeztetésben részesülnek, ezt követően pedig 5000 dolláros pénzbírságra számíthatnak a renitensek. *Mary Dolaher*, a rendezvénysorozat igazgatója szerint az E3 elsősorban üzleti konferencia, a frissen születő szabályok pedig ezt hivatottak erősíteni – ennek megfelelően az ESA határozottan ellenzi az alulöltözött promóterek megjelenését. A szervezet a nagy komolyság jegyében egyébként a látogatók számát is korlátozni kívánja: mezei halandó eddig se nagyon tehette be a lábát az E3-ra, az idei rendezvénytől pedig minden nem-szakmabelit távol kívánnak tartani – így például a játékboltok alkalmazottai sem kaphatnak belépőt (csak a bolttulajok és a menedzsment).

MAJESCO PROBLÉMÁK & IRÁNYVÁLTÁS

Komoly problémákkal kénytelen szembenézni a Majesco: tavaly mindkét, sikercímnek szánt játékuk (Advent Rising & Psychonauts) megbukott, pénzügyi szakadékba lökve a kiadót. Első lépésben (tavaly év végén) elkezdték árulni a családi ezüstöt: a kiadó két frencsájztól vált meg. A The Darkness és a Ghost Rider került új gazdihoz – mindkettő képregényre alapoz (a Ghost Rider a mozivásznakra is átmásik idén nyáron), és mindkettőből a Majesco szárnyai alatt készült volna játék. A vevő kiléte egyelőre ismeretlen, a vételár nyolc millió dollárra rúg. A két játék fejlesztését nem érinti a jogok vándorlása, az új tulajdonos (állítólag) záros határidőn belül ismét bejelenti őket - most már a saját zászlaja alatt. Az eladásokból befolyt összeget a Majesco a cég financiális sebeinek ápolására és a kiadó újraszervezésére fogja használni.

Az újraszervezés pedig a cég profiljának teljes átalakításával jár: a korábban eladott két játék mellett a racionalizálás jegyében leállították a Taxi Driver (PS2 / Xbox) és a következő generációt megcélzó, Clive Barker közreműködésével készülő Demonik (X360) fejlesztését, és a jövőben a kevésbé költséges játékokra koncentrálnak – azaz elsősorban budget és zsebkonzolos címekre számíthatunk tőlük.

DRAGON QUEST VIII: EU PREMIER ÁPRILISBAN

A Square Enix végre kitűzte a Dragon Quest VIII európai megjelenési dátumát: a 2004 novemberi japán, és az egy évvel utána lebonyolított USA premier után mi idén áprilisban kapjuk kézhez a Level 5 remek RPG-jét. Ez lesz az első alkalom, hogy a húsz éves múltra visszatekintő széria a mi kontinensünkre is ellátogat, lényegesebb változtatásokra az eredetihez képest nem kell számítanunk, gyakorlatilag az amerikai verziót kapjuk, a PAL verzióban csupán apróbb modifikációkat eszközölnek – például a menük és az animációk terén. A játékot öt nyelvre lokalizálják, és a címből (érthető okokból) elhagyják a nyolcast, azaz nálunk egyszerűen **Dragon Quest: Journey of the Cursed King** néven fog futni a produktum. A Square Enix a DQVIII megjelené-



sével új korszakot kíván nyitni az európai piacon: a helyi képviseletükön jelenleg 88 embert foglalkoztatnak – a számot hamarosan növelni szeretnék. Nem csak az emberanyagot bővítik, a Squenix a Segához hasonlóan patinás európai fejlesztők megvásárlásával akarja bekapcsolni magát az Öreg Kontinens vérkeringésébe – a helyi fejlesztők a helyi ízlésvilágnak megfelelő játékokat gyártanak majd.

CUBE WORLD: INTERAKTÍV ÉPÍTŐKOCKA

Nem hagyományos értelemben vett videojáték, de a legjópofább dolog, amivel az elmúlt hónapban összefutottunk, és mindenképpen szeretnénk megosztani a Nyájas Olvasóval: **Cube World**. A KockaVilág mögött átkozott érdekes koncepció lapul: a „hagyományos" játékok simulnak össze a videojátékkal, izgalmas hibridet alkotva. Képzeljetek el egy rakás színes építőkockát – mindegyik apró LCD képernyővel van felszerelve. A kockák ki-





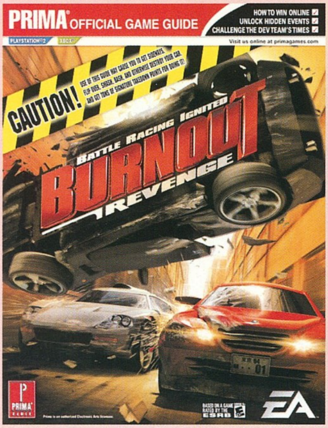


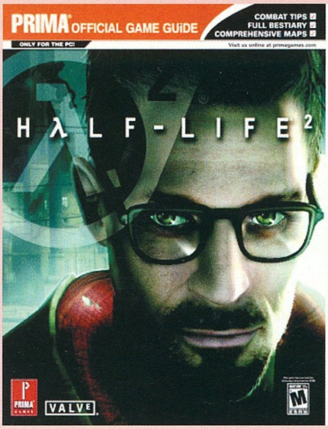
csiny digitális emberkéknek adnak otthont, aki csendben élik a maguk kis életét – nézelődnek, sétálgatnak, a kutyájukkal játszanak, vagy éppen sportolnak. Tegyél egymás mellé két kockát, és lakók reagálni fognak egymásra: átsétálnak a másik kockába, beszédbe elegyednek az ott lakókkal... Összesen tizenhat féle kocka – tizenhat különböző karakter – kombinálható, lehetőségek széles tárháza nyitva meg az építőmester előtt. Látogassátok meg a játék hivatalos honlapját (http://www.radicauk.com/) – mi erősen gondolkodunk a beszerzésén.

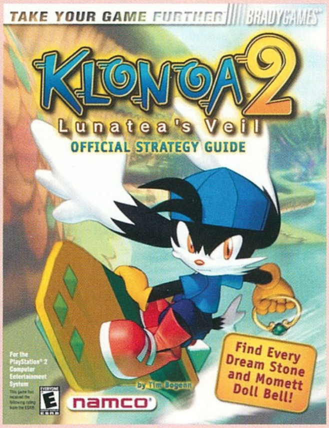
Liquid

JÁTÉKOK ÉS KÖNYVEK

A STRATEGY GUIDE-OK VILÁGA





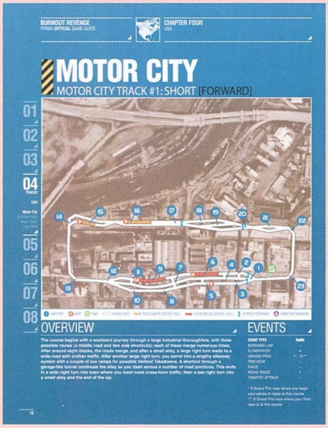


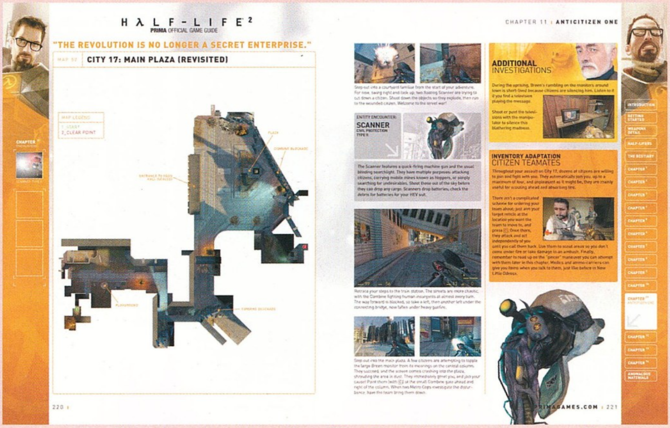
A számítógépes- és videojátékoknak van egy nagyon nagy hibája: jellemzően nem tudnak dinamikusan alkalmazkodni a játékos idő- és intenzitáspreferenciáihoz. Bizonyos vagyok abban, hogy jelenleg a játékok itt vesztik el a felhasználók szabadidejéért (és egyben pénztárcájukért) folytatott harcot: ha a játék által hordozott konkrét élményen túl további szempontokat is figyelembe kell venni az időtöltés mikéntjének kiválasztása folyamán, az eleve csak vesztes pozíció lehet. Alapértelmezésű felhasználásában a mozi vagy a televízió sem teszi lehetővé ezt a fajta interaktivitást – nem véletlen a DVD (és más, otthoni használatra szánt mozgóképhordozók) piaci sikere. Amikor a forgalmazók erősen gondolkodnak a mozi és a DVD premierek összekapcsolásán, nehéz nem észrevenni a fogyasztói igények tartalmon túlmutató tendenciáit. Ez a tendencia pediglen nem más, mint a médiafogyasztás mikéntjének (pozitív értelemben vett) egyénre szabása: a hely és az idő szabad kiválasztása, valamint a tartalom átemelési ütemének szabad meghatározása. Ezekben a folyamatokban azonban nem kell valamiféle gonosz globalista / fogyasztói-társadalmi összeesküvést kell keresni, a technika és technológia fejlődése visszatérő ívű: önmaga felhasználásával próbálja megteremteni azokat a feltételeket, melyek akkor voltak általánosak, amikor önnönmaga még nem létezett. Példák tucat számra vannak: LCD alapú papír, mert újfent felfedezték, hogy monitorról senki sem szeret olvasni (és senki sem tud rendesen: mérhető a szövegértés csökkenése, ha ugyanazt a szöveget monitorról és nem papírról kell abszolválni); WiFi, mert újra rájöttek, hogy néha az információnál fontosabb a hozzáférés kényelme, azaz senki nem fogja keresztül-kasul bekábelezni a lakását, csak hogy szombat reggel az ágyból olvashassa el az elektronikus leveleit – és még sokan mások. A DVD ebben a tekintetben visszatérés a könyvhöz: ki volt az, aki a Téli Berek ötven oldalakra rúgó tájleírásain, Jókai hasonló terjedelmű jellemrajzain, vagy Thomas Mann általános szócséplésein az elejétől a végéig szavanként végigrágta magát? Vagy ha épp a tájregény kedvelője volt, hogy bírta Tutajos és Bütyök botladozásait? Senki és sehogy: gyors lapozás a következő érdekes bekezdésig, anélkül, hogy a könyv bármennyit is veszített volna varázsából. A DVD ennek egyenes ági leszármazottja: átlépdelhetőek a túl hosszú búcsúcsókok, az unalomba fúló éttermi jelenetek vagy akár a vámpírherceg túl félelmetesre sikerült nagybelépője – és mindezt anélkül, hogy azon kellene aggódni, mit szól majd a többi néző, ha harmadjára kell felállítani az egész sort a mosdóba való kijutáshoz.

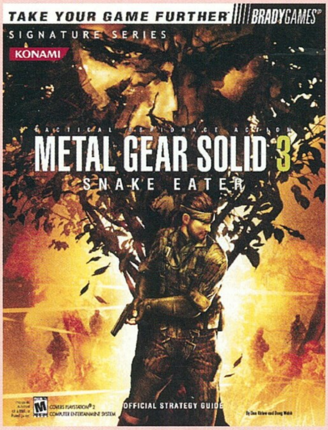
És hogy ne kanyarodjuk el nagyon a témánktól, helyezzük el a játékokat ebben a koordinátarendszerben. A minden ízében a kézi konzolokra tervezett és fejlesztett játékok kivételével szinte a teljes kínálat a mozival és a televízióval közös, „Kerülendő!" feliratú dobozba kerül: a sok kezdeti befektetést kívánó (learning curve), gyakran irreálisan hosszúra nyúló, a befogadás menetét szabályozni képtelen és gyakran magát a kilépést is körülményessé tevő (save point) játékok ma nem tudnak érdemi alternatívát nyújtani a szórakozás más formáinak. Star Wars Episode III, vagy a boss után 1 milliméternyi energiacsíkkal mentőhelyet kereső Samus a Metroid Prime-ban? Ugyan, ki akarna magának rosszat, direkt? Nem először merül fel a kérdés ezen a lapokon: hogyan is lehetne elítélni a végtelen élettel vagy lőszerrel, noclip módban a játékot végigjátszó laikust, ha ennek alternatívája az, hogy soha nem sikerül befejeznie azt? Egy olyan piacon, melyen az eladott (és nyilván a letöltött) játékok 70-80%-a SOHA nem kerül végigjátszásra, nem kellene-e elgondolkodni azon, hogy talán változásokra lehet szükség? Ki venne komolyan egy olyan mozi ipart, ahol tíz filmből hétnél a happy endet a teljesen kiürült teremnek vetítenék?

Erre a problémára a legmodernebb válasz az MMO-k megjelenése (és sikere) – a játéknak nincs vége, ezért nem kell görcsölni a végigjátszással, a játékélmény pedig maga az aktuális „benn-lét", és kicsit minden olyan, mit az életben: aki király, az egyedül üti szét a mobot, de ha nem megy, hívja a haverokat és úgy még jobb. Igazából mindezzel nem is kellett volna az MMO-kig várni: ha az FPS/RTS és LAN forradalommal a kilencvenes évek elején-közepén együtt elterjed a coop játékmód is, ma sokkal szélesebb rétegek participálnák magukat a videojátékok világában. Nem hiszem hogy technikai akadály lenne annak, hogy két, hálózatba kötött GameCube-on Leon és egy másik fegyveres karakter együtt harcoljon a spanyol őslakosok ellen, vagy hogy Ico mellett Yorda is coop irányítható karakter legyen, még ha fegyver nélküli szaladgálásra ítélve is. Az erőltetett, lineáris és csak a mechanikájában interaktív játéktervezés a nemtörődömség és a rövidlátás keveréke – el is fog tűnni hamar.

Az MMO azonban nem az első javaslat a gordiuszi csomó átvágására: a kilencvenes évek elején ugyanis született egy másik frappáns és tartalmas megoldás. 1990-ben a Prima Publishing piacra dobta a Sec-









rets of Games sorozatát, amivel megteremtette a modern strategy guide-ok piacát. Maga az ötlet nem volt új: korábban is jelentek meg végigjátszások, tipphalmazok, térképek a játékokhoz, tipikusan a számítógépes és videojáték sajtóban, azonban a Prima épp arra érzett rá, hogy ezekre a végigjátszásokra talán épp az ezen magazinokat olvasóknak van legkevésbé szüksége – a játékot az alapjaitól, színes képekkel és ábrákkal bemutató könyvek elsődleges vásárlói pedig épp azok lehetnek, akik nem ismerik a játékvilág belső logikáját, akiknek a fogantyúkról nem a kinyíló ajtók, a körbeforgó érmékről pedig nem a bonuszpályák jutnak eszébe és nemigen követik figyelemmel a videojáték világ történéseit a magazinokon keresztül. Az ötlet annyira bevált, hogy pár év alatt több nagy kiadó is beszállt az üzletbe: 1993 novemberében a Mortal Kombat Kompanionnal a BradyGames, majd 1998-ban a Metal Gear Solid könyvével az európai piacra fókuszáló Piggyback.

És a számok: az üzleti titokként kezelt de természetesen kiszivárgó Prima infomorzsák szerint csak 2003-ban tíz kiadványuk is a százezres példányszám felett teljesített. A BradyGames Final Fantasy VII könyvéből már több mint egymillió kelt el és ma is folyamatos az újranyomás.

Sokan, főleg az önmagukat hardcore játékosnak vallók idegenkednek a guide-októl, ahogyan T-Rex is a következő megállapításra jut a Toy Story második részében: „nem jó, ha egy játékhoz guide-ra van *szükség*".

Természetesen guide-ra sok esetben tényleg nincs szükség.

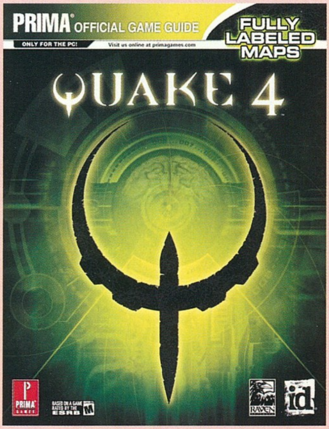
A feladatok megoldhatóak, legrosszabb esetben pár tucat próbálkozásból, az eldugott kijárat megtalálható pár óra bolyongás után. Miért kellene azonban ebbe kényszerülnie akárkinek is? A Final Fantasy VII matériarendszere, amely a játékban sehol sincs rendesen elmagyarázva és a CD tok kis kézikönyve is letudja 5 mondatban, gyorsan megérthető egy jól elrendezett színes ábrából. A Wind Waker Triforce Shardokért miért is kellene hetekig keresgélni a szigeteken, amikor ez nyilvánvalóan azért került a játékba, hogy a kihagyott utolsó nagy dungeon (bizony, hivatalosan megerősített info – a megjelenési dátum tartása miatt kivették a kész, de teljesen még le nem tesztelt labirintust) miatt lecsökkent játékidőt kompenzálja? Semennyivel nem csökken a „Zelda élmény", ha valaki tudja, hol kell halásznia a ládikókért. Félreérti a guide-ok lényegét azonban az, aki azt gondolja, színes FAQ-król (Frequently Asked Questions – Leggyakrabban Feltett Kérdések) van szó. A strategy guide-ok kiemelkedő minőségű nyomdai technológiákkal készülő, művészi igényességű könyvkiadások, melyek szinte kiegészítik a játékszoftvert: a DVD tokozott kiadások korában a játékkal együtt megvásárolt guide szinte gyűjtői kiadás hangulatát adja. A játékosok által készített végigjátszásokkal szemben ezek a könyvek a játék fejlesztőjének teljes közreműködésével készülnek, azaz száz százalékosan lefedik a játékban található tartalmat és olyan anyagokkal is szolgálhatnak, melyekhez a videojáték újságírás nem jut hozzá: a játék artworkjei, egyedi screenshotok, a játék mechanikájának pontos leírásai (táblázatok, teljes inventory, szörnylista, stb.). Ahogyan az internet teljes körben elérhetővé válásával az információs szerep kissé háttérbe is szorul – a gamefaqs.com ingyen tárháza a világon valaha is megjelent szinte összes játéknak – úgy erősödik a hozzáadott érték vonala: interjúk, kapcsolódó anyagok és / vagy művészet, azaz minden, ami egy adott cím szerelmesének megszerzendő értéket jelenthet kedvencével kapcsolatban. Ahogyan Mathieu Daujam, a Piggyback guide írója fogalmaz: „…a guide színesíti a játékélményt, optimalizálja a játék folyamatát, megfigyelhetővé teszi a játék kulcselemeit. Összességében eléri, hogy a játék igazán beszélni tudjon a játékoshoz…".

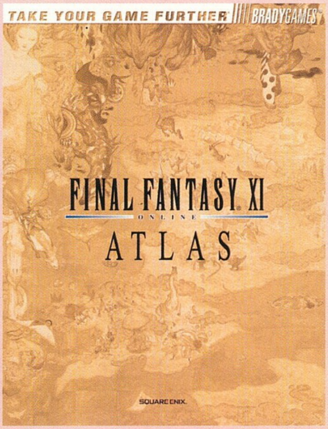
És a végeredmény a könyvkiadókat igazolja: ahogyan egyre több az ingyen elérhető (text, html, esetleg pdf) netes tartalom, úgy fogynak egyre jobban a (gyűjthető, polcra kitehető, ajándékba adható) nyomtatott könyvek.

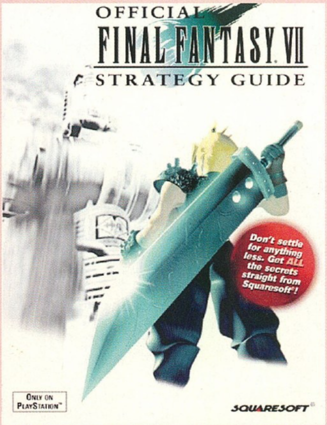
A kiadók természetesen megpróbálják egyedi arculattal felépíteni kiadványaikat. A Prima az évi 150 körüli címével (és az igencsak fiatal eGuide koncepciójával – olcsóbban, de PDF-ben, ami újra felveti a kiinduló kérdést: papír vagy monitor?) egészen más minőséget képvisel, mint az évi 2-3 kiadvánnyal jelentkező, az egyes címek elkészítésére nagyságrendekkel több időt szánó és egyébként is igényesebb nyomdatechnikát használó (matt laminált fedők, 135 grammos papír) Piggyback. Újdonság a guide-ok világában az MMO játékok követése: a BradyGames a megvásárolt és regisztrált World of Warcraft könyv után a patch-ekkel megjelenő frissítések leírását pdf formában teszi letölthetővé. Egy oldal majd 20-30 megabyte, jelezve ezt is, hogy komoly nyomdai anyagról van szó.

Magyarországon elvben mindhárom kiadó könyvei elérhetőek (megrendelésre) és az árak sem számítanak magasnak (BradyGames: 12-15 dollár körül, Piggyback: 15 euro), ám a tengerentúli árakra rakódó plusz posta, áfa és vámteher komoly, esetenként három-négyszeres növekedést is jelenthet, nem is beszélve a Magyar Posta által jelentett megérkezési kockázatról. Aki azonban valamikor Európában jár (ott, amelyik Bécsnél kezdődik), nem bánja meg, ha 2 megvásárolni szándékozott game helyett egyet vesz csak, de a hozzá való könyvvel együtt.

hzx







HARDVER ROVAT

BEMUTATKOZIK A GAMEBOY MICRO

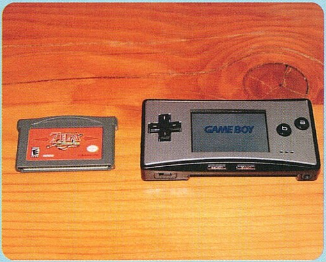


Sokan és sokat meséltek, vitatkoztak a GameBoy Micro-ról – az 576 Konzol júniusi lapszáma az E3 expónak szánt rovatában, a Nintendo részleg hasábjain jelen sorok írója is alaposat rúgott a gépbe. Akkor és ott nagyot csalódott a Nintendóban: a SNES hardverét három alkalommal adták el neki – miért venné meg negyedszerre is? A GameBoy Advance SP mellett számos előny szól, a visszafelé kompatibilitás nyom a legtöbbet a latban – a Micro-ról ez hiányzott. A kijelző nagy, RPG-k és erősen szövegorientált játékok számára ideális – a Micro apró, a magafajta okulárés alakok számára kifejezetten hátrányos képernyőt mutatott fel. Valami mégis ott motoszkált elvakult rajongó barátok, ismerősök és a szerző fejében: kell, hogy legyen oka a döntésnek. Megtalálta: az első személyes bemutatkozás hideg zuhanyként mosta el előítéletei vasbetonnal megszilárdított gátját.

Csomagolását lehámozva, a gépet kézbe véve áramlanak az első benyomások. A GameBoy Micro kicsi, elképesztően apró – a rideg számadatok nem képesek tükrözni a valós méreteit. Fele akkora, mint az összecsukott Nintendo DS és alig pár centivel nagyobb, mint egy szabványos GBA cartridge. Külsejét tekintve formabontó, vadítóan dögös, egyértelmű, hogy a körítésért felelős tervezőmérnökök könnyeikkel küszködve végre leporolhatták a körzőt és a szögmérőt – a DS megálmodásánál az enyészetig koptatott derékszögű vonalzó ezúttal minimális szerephez jutott a szilikon lemezt körbeölelő borítás paramétereinek kialakításakor, a Micro designját egyértelműen a lekerekített élek és a látószerveket kényeztető apróságok uralják.

Mindjárt itt van elsőnek a gombok sivár mezejének design-paradicsoma. A két fröccsöntött műanyagdarabka, valamint a D-pad régi barátként köszönt – az órákig bámult és elemezgetett Revolution irányító concept artjain pixelről-pixelre megegyező periféria figyelt. A gép alsó traktusába szorított fémes Start és Select gomb addicionális szolgáltatással gazdagodott: a megszokott külön LED helyett állandó, a bekapcsolást követően a két elemet kör-













BEMUTATKOZIK A GAMEBOY MICRO



Game and Watch - 1982



DS - 2004

beölelő fénycsík tájékoztat az akkumulátor állapotáról. A két szín egyértelmű jelzést ad: a piros aura lecsapolt energiatartalékról árulkodik, a kék alapállapot a normális szintet szimbolizálja. A gép felső részére bújtatott két flippergomb sokkal komfortosabb és kézre állóbb, valamint erősebb, markánsabb anyagból készült, mint a GBA-s ősé – a komoly ujjfájdalmakat is okozó tortúra ezzel végleg a múlt ködébe vész. A gépet működésre bírni a bal alsó sarokba bújtatott csúszkával lehet, a fényerőt és a hangerőt pedig a jobb oldali szegmensre helyezett multifunkciós lapkával lehet állítani.

A trendi vonulatot erősítve a mobiltelefonoknál már évek óta divatos, legutóbb az Xbox 360-nál alkalmazott előlapcsere is a Micro erényei közé tartozik. A fedőlap gyorsan és könnyen lepattintható, a széles választékból – mely tartalmazza a klasszikus Nintendo konzolimitációkat, híres karaktereket és a GBA – Gamecube – N64 könyvtár fontosabb címeihez tartozó artworköket – pedig gyakorlatilag fillérekért emelhető le a kiszemelt díszítőelem. Elérkezett a pudingpróba, leheljünk életet a fogaskerekekbe – a Micro-t bekapcsolva sokkoló élményben lesz részünk.

A Nintendo mindig is hadilábon állt a megfelelő képernyő kiválasztásával: a GameBoy család Achilles-sarka gyakorlatilag használhatatlanná tette az eredeti GameBoy Advance-t. A háttérvilágítás ignorálása egyértelműen a tervezőmérnökök hibájának róható fel – már az első handheld használata is komoly erőfeszítést igényelt gyengébb fényviszonyokban, melyet csupán a külön megvásárolható nagyítóba rejtett apró lámpák tudtak ideig-óráig orvosolni: tényleges megoldást csak a Game Boy Advance SP-ben bemutatott háttérvilágítás nyújtott. A Micro ennél tovább, sokkal tovább haladt, Reggie nem véletlenül hangsúlyozta ki a tényt – a Micro a Nintendo történetének legprecízebb és legerősebb kijelzőjét tudhatja magáénak. Képek nem mutathatják meg tökéletesen azt a hatást, amit a méreteit tekintve apró, ám ereje teljében lévő képernyő nyújt sorozatos vizuális orgazmusok formájában. A megjelenített kép pokolian éles, pontosan olyan hatása van, mikor az ember huzamosabb konzolozással a háta mögött először ül le egy HDTV elé megtekinteni az Xbox 360 gyakorlatilag bármely játékát – a *különbség ég és föld*. A színek erőteljesebbek, vibránsabbak, az árnyalatok jobban elkülönülnek egymástól, minden részlet kiemelkedik az átlagból, a legapróbb elem is a helyén van.

Három játékkal teszteltem a végeredményt, gondosan ügyelve arra, hogy a produktumok minden aspektusát megvilágítsák a kijelzőnek. A Tony Hawk's Pro Skater az izometrikus nézetből ábrázolt „ál-három dimenziós" környezetet tökéletes átültetéséről tett tanúbizonyságot, a Metroid Fusion a 2D-s, gyors iramot követelő platformerek és a színskála teljes spektrumát felölelő lokációk megjelenítését prezentálta, míg végül a Golden Sun a legégetőbb kérdésre adott választ – ilyen apróságon vajon mennyire élvezhető egy erősen szövegorientált játék? *Tökéletesen* – minden félelem alaptalan volt. Mind ez, mind a hasonló cipőben járó Final Fantasy valamint a Fire Emblem széria egy dekányit sem vesztett élvezhetőségéből – a Micro azonban nem erre való. Mérete, külseje egyértelműen azt sugallja, hogy dobd be a zsebedbe a telefonod mellé és ha van pár szabad perced, vedd elő a gépet és játssz: nyomj le egy kellemes futamot a Mario Kartban; szaladj végig egy szinten a Donkey Kongban; szórakozz. Ne túl komolyan, ne egy túlsúlyos darabbal.

A Micro az egyértelműen jó irányba haladó designon felül egyéb alapvető, égető problémákat is orvosol. A háttérvilágításon felül a legnagyobb gondot a fülhallgató bemenet okozta – a katasztrofális GBA szituáció után az új gépen is alapból megtalálható a csatlakozó, ráadásul végre olyan helyen, ami nem kényszeríti a kompromisszumkötést: mivel a hálózati töltő csatlakozója a gép tetején kapott helyet, az akkumulátor felélesztése közben nyugodtan folyhat a játék, csatlakoztatott fülhallgatóval együtt.

A DS elsőre bonyolultnak tűnhet: temérdek gomb, két képernyő, a Nintendo által oly gyakran emlegetett „új rétegek bevonása" ilyen eszközökkel nem lehetséges, így nem meglepő, hogy a gép csupán kevés újoncot ragadott magával, ráadásul ezek többsége is csupán egyetlen program erejéig csatlakozott a vásárlók táborához – egy produktum pedig nem tud eltartani egy teljes piaci szegmenst. A Micro éppen ezért nem akar és nem is tud komoly játékeszköznek látszani: a Micro divatkellék, kiegészítő a mindennapi öltözékhez járuló elektronikai eszközök garmadájához. A bevezető hadjárat ezt tökéletesen alátámasztja, a reklámkampány elsődleges célpontja a szaklapok mellett olyan külsős – és neves – magazinok voltak, mint a Vogue és a Glamour, a gép prezentációja pedig a birminghami divatbemutatón is megtörtént – ilyen méretű és formájú PR kampányra eddig nem volt példa, hiszen nem akadt még olyan konzol, ami ennek a közönségnek szántak volna. A piac zárt, a Sony jelenleg is küszködik a PSP elfogadtatásával, a frontális támadás elkerülése érdekében nem konkurens termékként, hanem mint a „21. század walkmanjeként" reklámozza portékáját. Nincs ezzel semmi baj, lassan de biztosan kialakul a stabil felhasználói bázisuk: a DS kielégíti azon igényeket, ami a PSP-nek soha sem adódhat meg, a Micro pedig kitöltheti a két véglet között tátongó szakadékot, de csak és kizárólag akkor, ha a jövőben is erős támogatást élvez a fejlesztők részéről.

KONKLÚZIÓ

A jó, a rossz és a csúf: a GameBoy Micro a Nintendo eddigi legjobb hordozható platformja – a handheld fogalmának maximálisan eleget tesz. Kicsi, designos és használható: pontosan olyan, amilyennek lennie kell. A Gameboy Advance tetemes játékkönyvtárával történő maximális kompatibilitás már alaphelyzetben több száz produktum használatát teszik lehetővé, a Nintendo E3-as direktívája pedig a jövőben további fejlesztések finanszírozásával próbálja életben tartani elöregedett, vadonatúj köntösbe bújtatott hardverjét. Ha nem rendelkezel a legutóbbi Nintendo generációval, akkor azért kell Micro-t venned; Ha van a polcodon már legalább egy GBA, akkor pedig azért. Az említett pozitívumok egyértelműen a megfelelő irányba döntik a mérleg nyelvét, ám az elhibázott árszabás mindezek ellenére megálljt parancsol az azonnali vásárlásnak. A 20+ ezer magyar forint sok, borzasztóan sok egy 5 éves vasért, mely nem rendelkezik vadonat új funkcióval, csupán egy bájosabb külsővel. Az .mp3 lejátszó featúra új, komoly piacot nyithatott volna meg a Nintendo számára – a flashmemóriák alacsony árát látva nem sikerült ész érvekkel alátámasztott indokot találnunk a Play-Yan mellékelésének kihagyására. A Gameboy Micro tökéletes választás lehet a jövőben, de csak és kizárólag akkor, ha nem kerül majd annyiba, mint a kurrens hordozható konzolgeneráció zászlóvivőjének a fele: addig csupán trendi luxuscikk és hiú ábránd.

Wilson

GAMEBOY FAMÍLIA



1980 Game & Watch: A Nintendo belép a digitális szórakoztatás forrongó katlanjába. A Game & Watch két LCD kijelzője mögött egy darab beépített játék duruzsolt – a megközelítőleg 60 kiadás gyakorlatilag minden stílust felölelt, népszerűsége pedig mind a mai napig magabiztosan állja az idő vasfogát.



1989 GameBoy: Gunpai Yoko elképzelése testet öltött – NES hardver a Game & Watch hordozható mivoltába oltva. A GameBoy egy generációra volt hatással, a handheld fogalmát ténylegesen megteremtő gép monokróm kijelzője, egyszerű cartridge rendszere, hosszú készenléti ideje tömegcikké, szimbólummá varázsoltak egy élettelen szilikon lapkát.



1996 GameBoy Pocket: A Gameboy technológia recirkulálásának első fázisa – az elöregedett hardver még mindig piacképes volt, ám a rajongók nyomására kisebb átszabásra volt szükség. A GameBoy Pocket fele akkorára zsugorodott, mint elődje, a kijelző ténylegesen fekete-fehér színűre változott, mindössze csak két AAA elemet igényelt a működéshez, az erőtartalék hátralevő érték kijelzéséről pedig egy LED gondoskodott.



1998 GameBoy Color: A GameBoy család evolúciójának régóta várt lépcsőfoka. A GameBoy Color kapott egy csinos színes kijelzőt, megkétszerezte a processzor és a memória sebességét és méretét, infraportot helyezett a borítás alá, a hardveres frissítés ellenére pedig meg tudta őrizni kompatibilitását az eredeti GameBoy játékokkal. Ez a megoldás később állandónak bizonyult a Nintendo handheld termékcsaládjának soron következő darabjainál.



2001 GameBoy Advance: Szignifikáns előrelépés a technikai fejlődéssel párhuzamosan. A GameBoy Advance 32 bites ARM- és a kompatibilitás érdekében egy Z80-as processzort tartalmazott, elhozva ezzel a 16-bites SNES korszak nirvánáját. A kijelző háttérvilágításának, valamint a fülhallgató csatlakozójának hiánya komoly problémákat okozott a vásárlók körében.



2003 GBA SP: A GameBoy Advance SP jelentette a gyógyírt a GBA alapmodelljében rejlő hibákra – a tetszetősebb, két elemből álló design, a frontvilágítás és az újratölthető, beépített akkumulátor megjelenése, valamint a GameBoy és GameBoy Color kompatibilitás koronázta meg a handheld korszak új éráját. A modell végső frissítése 2005-ben történt meg a tényleges háttérvilágítás megjelenésével.



2004 Nintendo DS: A legutóbbi, forradalminak szánt Nintendo handheld két kijelzővel és egy paramétereit tekintve frissített N64-es felépítéssel válaszolt a Sony egyre jobban fenyegető kihívására. Az érintőképernyő, a retro-design és a névválasztás tudatosan határolta el a GameBoy szériától – kompatibilitása csupán a GameBoy Advance-ig terjed. 2006 márciusában alapos ráncfelvarráson átesett, átdesignolt kiadás megjelenése esedékes Nintendo DS Light néven: hardveres változtatásról lapzártánkig nem esett szó.

KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

JÁTÉKOK ÉS GYERMEKEK
...AVAGY KIBÔL NEM LESZ ÁMOKFUTÓ



Tisztelt Szülő! Ez a rövid kis írás most Önnek szól – hiszen valószínűleg videó- és / vagy számítógépes játék (a továbbiakban: játék) rajongó gyermeke adta kezébe a lapot, vagy különlegesebb esetben önként olvassa újságunkat, talán, mert Ön is művedvelő, avagy mert felelősséget érez gyermekéért és odafigyel arra, mivel szeret foglalkozni, mi kedvtelésének (leg)fő(bb) tárgya. Engedje meg hogy előrebocsássam: nem tisztem Önre erőltetni a videojátékot, mint olyat, nem az én portékám, hogy jó hírét keltsem – csak egy dolog, amit szeretek, és amihez – remélhetőleg – kicsit értek is. Éppen ezért fontosnak érzem azt, hogy a témát ne fedje félreértések és félinformációk sötét homálya, melyet a kereskedelmi média napjainkban gátlástalanul kihasznál szenzációgyártásra azokban az időszakokban, amikor épp nincs Villa vagy Nagytestvér, de mégis meg kell tölteni a kifizetett adásidőt vagy lapfelületet.

Ma Magyarországon a szakmai szervezetek minden erőfeszítése ellenére sincs olyan átfogó szociológiai vizsgálat, amely a honi videojáték-fogyasztási szokások feltárását tűzte volna ki céljául, ezért adatokért a szomszédba kell mennünk – a BBC Audience Research csoporja, amely a nézőközönség preferenciáinak kutatásával megbízott testület, 2005-ben átfogó felmérést készített a 6-66 éves angol lakosság körében, azt kutatva, hogy a videó- és számítógépes játékok milyen formában és minőségben jelentek meg az emberek életében, és hogyan alakították át a szabadidő eltöltésének hagyományos (körülbelül 5 évtizedes) gyakorlatát. A kinyert adatok természetesen nem ültethetők át egy az egyben a magyarországi viszonyokra, ezt nem teszik lehetővé sem a két ország eltérő gazdasági helyzetéből származó különbségek (internetpenetráció, tartós fogyasztási cikkekkel való felszereltség, a fiatalkorúak magukra költhető pénzösszegének nagysága, stb.), sem a tradíciókban (az oktatási különbségek, masszív dogmatikai eltérések a jogrendszerben, stb.) vagy az életvitel egyéb aspektusaiban meglévő differenciák. Az konklúziók azonban mégsem érdektelenek: jól mutatják azt, hogy milyen irányba tartunk és lehetővé teszik, hogy előre felkészülve elkerülhessük azokat a hibákat, melyeket mások saját kárukon tanultak meg.

Nem terhelném a kedves Olvasót a 18-66 korcsoportok részleteivel – témánk szempontjából a legfontosabb eredménye a felmérésnek az, hogy megmutatta azt, amit a szakmában már régóta sejtenek: a játékosok átlagéletkora 28 év, a hat és hatvanhat éves életkor közzé eső megkérdezettek (reprezentatív kutatásról van szó) 59%-a játékos (a felmérés egyébként szélesre nyitott definíciója szerint játékos az, aki az elmúlt hat hónapban valamilyen szórakoztató szoftverrel játszott, beleérve a mobiltelefonos és az internetes játékokat is, ezen belül is szignifikáns (48%) azonban a „komoly játékos" kategória, a legalább heti egyszeri alkalommal játszók), a nemi megoszlás pedig 55%-45% a férfiak javára. A 6-10 évesek által legfontosabbnak ítélt média a játék (61%), ezt követi az olvasás a maga negyven nyolc százalékával. A 11-15 évesek csoportjában a televízió az olvasást megelőzve a második helyre kerül és csak a 20 éven felüliek esetében tud vezető helyet elfoglalni. Csak az érdekesség kedvéért jegyzem meg: a legfiatalabbak körében a PC az elsődleges játékplatform (a sorrend egyébként: PC, PlayStation 2, PlayStation, GameBoy, mobiltelefon, Xbox, GameCube) amely 10 játékos tizedik életévét követően átadja a helyét a TV-re köthető konzolgépeknek (PlayStation 2, PC, mobiltelefon, GameBoy, PlayStation, Xbox és GameCube).

Ha tehát Ön, kedves Szülő, abban reménykedett, hogy gyermeke előbb vagy utóbb kinövi az elektronikus játé-



kok iránti szenvedélyét, el kell hogy keserítsem: nagy valószínűséggel nem fogja – ha most játékos, akkor felnőve is inkább ezt, vagy ehhez hasonló szórakozási formát választ majd szabadidejének eltöltésére a televízió vagy a mozi helyett. Pár adat a másik oldalról: a megkérdezett 60 (!) éven felüliek 69%-a hetente legalább egyszer játszik, leginkább PC-n (a széles körben – hibásan – gyerekesnek tekintett Nintendo ebben a korosztályban is képviselteti magát: a válaszolók 5%-a GameCube és 8%-a GBA játékos). Semmiképpen nem kívánom ezzel azt implikálni, hogy jó dolog az, ha a gyermek a szociális interakciók, a tanulás, a sport vagy a világ megismerése helyett játékszoftverrel tölti el minden idejét (az életkor növekedésével mind a vonatkozó időtöltési preferencia, mind a játékra fordított idő csökken egyébként) – csak azt, hogy a nyomtatott szórakoztató irodalom, a DVD, VHS vagy mozi, a zenehallgatás, az internetezés, a telefonálgatás, a rádióhallgatás és sok egyéb időtöltés mellett a játék egyre nagyobb helyet követel magának az emberek életében, és ennek kapcsán sok mindent újra át kell gondolni, elsősorban pedig azt, hogy miért is tekintünk úgy a számítógépes- és videojátékokra, ahogy, és azt, hogy ez a változás miképpen befolyásolja a szülői felelősség kérdését.

A tavalyi évben megint sokat lehetett hallani olyan játékokról, amelyek megrontották a gyerekeket és olyan gyerekekről, akiket a játékok rontottak meg. Volt pár hír, ami igaznak bizonyult (igen, tényleg volt egy játék, amiben a készítők hanyagul benne felejtettek egy explicit szexuális tartalommal bíró részletet, még ha azt normális körülmények között nem is lehetett elérni és a játék egyébként is 'M', azaz csak 17 éven felülieknek megjelöléssel került a boltokba), volt, amelyben kiderült hogy – a régi vicc szavaival élve – nem New Yorkban, hanem Moszkvában, nem Rolls Royce-okat, hanem Zsigulikat és nem osztogatnak, hanem *fosztogatnak*; szóval hogy a fiatalkorú elkö-











vető nem azért lőtte meg társát, mert ezt látta a játékban és átvette a szerepet, hanem mert épp el akarta venni a sértettől azt a játékot és annak ellenállása okán erőszakhoz folyamodott. És voltak azok a hírek, melyekből egy szó sem volt igaz: internetes kávézókban önmagukat halálra játszó tinédzserekről, virtuális javakért saját testüket árúba bocsátó fiatal lányokról és így tovább – a kereskedelmi média már csak ilyen. Az előző hónapban az egyik nagy magyar hírportál írt két oldalas cikket arról, hogy a gyerekek rossz tanulmányi eredményeinek hátterében a videojátékok állnak, elferdítve citálva több nagyra becsült kollégánk nyilatkozatát is. Mindezzel ellentétben azonban – elfogadva, hogy vannak úgynevezett addiktív személyiségek, akik a televízió, a dohányzás, az alkohol vagy a kábítószer mellett akár a videojátékoktól is függővé válhatnak – nincs tudományosan bizonyítva az, hogy a játékos – beleértve a gyermekeket is – életkorának és szellemi / erkölcsi érettségének megfelelő videojáték bármilyen formában is károsan hatna. Minden tanulmányra, amely állít valamit ezen a téren, jut három másik, amely épp az ellenkezőjét állítja – mi laikusok pedig kapkodjuk a fejünket és inkább a józan észre hagyatkozunk.

1990 tájékán, felismerve azt, hogy a fenti állítás központi eleme a játékos és a játék egymáshoz kapcsolhatósága, a játékipar szereplői összefogtak, hogy egy, a mozgókép vonatkozásában megismert életkor-besorolási rendszert fejlesszenek ki és vezessenek be a szórakoztató szoftverekre. Ez volt az az időszak, amikor a nyolcvanas évek elején játszani kezdő majd a hobbija mellett később is kitartó generáció tagjai nagykorú, saját keresettel rendelkező felnőttek lettek – a játékipar pedig örömmel és tisztelettel szolgálta ki az egykori harcostársak időközben megváltozott ízlését: a kilencvenes évek végére a felnőtteknek szánt játékok már jelentős (ám nem túlnyomó) részét adták az eladott mennyiségnek. Természetesen nem csak a hagyományos értelemben vett felnőtt, 18 év feletti tartalomról van szó (szexuális tartalmak, erőszak, horror, stb.), hanem inkább a világlátásában, hangulatában, irányultságában nem elsősorban a fiataloknak szánt produktumokról: a legendásan rosszhírű Grand Theft Auto nem is annyira a benne lévő, vizuálisan explicit erőszak miatt lett felnőtteknek szánt produktum, sokkal inkább annak a morális kérdésnek a feszegetésétől, melynek megértéséhez és feldolgozásához gyakran még a jog által mesterségesen kreált 18 éves korhatár elérése sem nyújt elegendő biztosítékot. Mindez különös helyzetbe hozta azokat, akiknek gyermekkora a kilencvenes évek végére esett: természetes kíváncsisággal vetették volna magukat a társadalmi felfogásban hozzájuk társított játékvilágba, ahol azonban már nem ők voltak a fő eladási célcsoport. És talán még náluk is furcsábban érezhették magukat azok a szülők, akik a kollektív bölcsesség alapján abban bíztak, hogy gyermekjátékot adnak csemetéik kezébe, és meglepődve tapasztalták, hogy a Doom, a Quake, a Silent Hill játékokban (három jellemző, de nem egyedi példa) és társaikban tipikusan az éjszaka 23 óra után kezdődő (és a gyermek számára tiltott) filmek jellemző elemeit láthatják viszont, délután három órakor.

Az amerikai ESRB, a kilencvenes évek végén létrejövő angol ELSPA és német USK hatására, és nem utolsósorban az egységes Európa ilyen vonatkozású megteremtése céljából is, a Interactive Software Federation of Europe (ISFE) felkérésére a Holland Audiovizuális Tartalomminősítő Intézet (NICAM) dolgozta ki a PEGI, az Összeurópai Játékinformációs Rendszer alapjait, amely 2003 tavaszán került bevezetésre és elkészülte óta az Európa Tanács modellértékű programjává vált a gyermekek védelmének európai harmonizációjában. A PEGI 16 országban került bevezetésre (Ausztria, Belgium, Dánia, Finnország, Olaszország, Franciaország, Görögország, Írország, Luxemburg, Hollandia, Norvégia, Portugália, Spanyolország, Svájc, Svédország és Anglia), melyeket 2006-ban Magyarország is követi. A PEGI lényege a szülői felügyelet lehetőségének megteremtése a játék megvásárlásakor: a PEGI alapértelmezett öt életkori sávja a 3+, a 7+, a 12+, a 16+ és a 18+, amelytől van lehetőség eltérésre, ha egy résztvevő ország ezt indokoltnak látja (Portugália és Finnország jelenleg két sávban kért változást). A tartalmi jelölő(k) a csomagolás hátoldalán megjelenő kis grafikus ikonok, melyek a játékban található tartalom vonatkozásában igazítanak el. A játéktól függően akár 6 különböző kis ikonocska is szerepelhet az értékelésben, a vonatkozó tartalom intenzitása megfelel az életkori jelölő által mutatott besorolásnak. Ezen két elem együttesen szolgál iránymutatóként a szülők számára a tekintetben, hogy a megvásárolni készült játék milyen korú gyermekeknek nyújt biztonságos szórakozást. A NICAM tartja fenn a PEGI Panaszbizottságát amely a nyilvánosságtól érkező panaszokat is kivizsgálja: a Panaszbizottság tagjai gyermekvédelmi szakemberek, pszichológusok, valamint a társadalmi szervezetek tagjai, beleértve a vallásos csoportokat is. Panaszt benyújtani a szervezet honlapján lehetséges – ha a Panaszbizottság a panaszt megalapozottnak találja, és egy játék magasabb életkori besorolást igényel, mint amilyen számára megállapításra került, az adott játékot a terjesztők a csomagolás újranyomtatásáig visszavonják a boltokból.



Nem könnyű annak a szülőnek a dolga, aki felvállalja, hogy konzekvensen odafigyel gyermekének számítógépes- és videojáték kedvtelésére. Nem kell azonban emberfeletti erőfeszítéseket hoznia senkinek – kis lépés az embernek, ha minden megvásárolni kívánt játék PEGI besorolásáról előzetesen tájékozódik (akár a boltban, akár az újságban), nagy lépés viszont az emberiségnek, ha ebből kifolyólag soha többé nem lesz gond azzal, hogy a gyermeket a nem neki szánt tartalom esetleg kimozdíthatja egészséges fejlődésének irányából.

Köszönöm megtisztelő figyelmét:

Hajdú Zoltán
Az Elektronikus Játékkultúra Magyarországi Egyesületének alelnöke

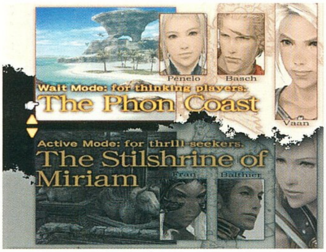






ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK

FINAL FANTASY XII (PS2) (SQUARE ENIX)

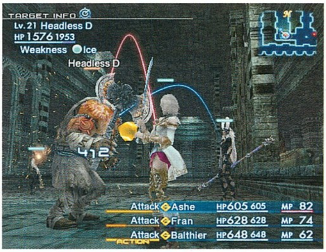




Bár tudom, hogy nem osztják sokan a véleményem, azért leírom – a Final Fantasy széria a kilencedik epizód óta hanyatlik. Igaz ugyan, hogy az első PS2-es folytatás remek harcrendszerrel, történettel és kiváló vizualitással rendelkezett, ám a gyenge karakterfejlődés, a bődületesen lineáris, gyakorlatilag egy sínen futó játékmenet számomra megölte az élvezetet. A XII. epizód azonban más, több szempontból is figyelemreméltó: a Vagrant Story mögött álló csapat a két kis nyúlfarknyi pályaszakaszt tartalmazó előzetes verzió alapján új életet lehelt a kifulladt motorba!

Az előzetes formájában már látott és néhol angol szinkronnal ellátott gyönyörű bevezető animáció után az első szint egy tengerparti lokáció, ahol minden tájékoztatás és útmutatás nélkül dobja bele a csapatot a dolgok sűrűjébe a produktum. A harcrendszer hihetetlenül sokat változott, vége a különálló battle módozatnak: a tizenkettedik (még leírni is borzalmas) végső álom gyakorlatilag valós időben prezentálja az ellenfelek csépelését, ám hogy kicsit bonyolítsuk a dolgot, a csata bármelyik pillanatban lepauzálható: a megfontolt parancskiadás és a taktika kidolgozása így nem vész el, a harc folytonossága nem törik meg, az egész mégis sokkal gyorsabb és kiforrottabb. Visszatér a jó öreg szférákra (egész pontosan színekre) osztott mágiarendszer, a GF-ek pedig egyfajta monumentális társsá avanzsálnak, akik mindig ott vannak a hátunk mögött és automatikusan ütnek-vágnak, a lehető legmagasabb sebzési értéket produkálva. A legnagyobb és számomra a legüdvözítőbb újdonság minden kétséget kizáróan a random encounterek intézményének eltörlése: végre nem kell méterenként harcba bonyolódni, eltűnik a koca JRPG playereket elrémisztő monotonság és tisztességes szerepjáték módjára csak és kizárólag annak ugorhatunk a gigájára, aki látó- és támadótávolságon belül van – ebből következik, hogy ha valakivel nem akarjuk összeakasztani a bajuszt, akkor a célpont gyalogszerrel kikerülhető.

A grafikus fejlődés nem túl látványos, de az FFXII még mindig pokolian szép és a jelek szerint sokkal nagyobb bejárható terepet kínál, mint elődje, a küzdelem alatti effektusok pedig még mindig szemet gyönyörködtetőek. Sajnos a történeti hátteret még homály fedi, tényleges átvezető animáció vagy egyéb szöveges állomány híján csupán arra támaszkodhatunk, amit tudunk: a minden bizonnyal utolsó Playstation 2-es FF a Tactics világában játszódik. Mindent összevetve, a jelek szerint a Final Fantasy végre megtalálta rég elveszett önmagát, visszatért a helyes vágányra és megállíthatatlanul robog előre – a tizenkettedik utazás ezúttal tényleg maradandó élménynek ígérkezik.



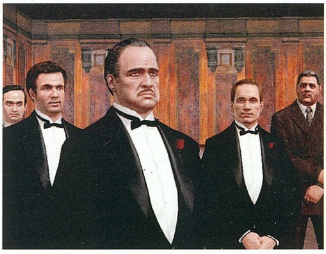


THE GODFATHER (PS2, X, PSP, X360) (ELECTRONIC ARTS)

A The Godfather előzetes lemeze a legnagyobb titoktartás közepette, több oldalas dokumentációval (fejlécében szép vörös betűkkel jelezve a benne foglaltak titkosságát) érkezett. A felhajtás nem meglepő, Coppola filmklasszikusának jogai súlyos pénzekért vándoroltak az Electronic Arts terebélyes vasmarkaiba, az eddig gyakorlatilag zárt ajtók mögött mutogatott produktum pedig a rendezőfenomén ízlését nem nyerte el, így a publikumnak még nem volt alkalma komolyabb betekintést nyerni a kulisszák mögé. Az eredeti rekreálása helyett a fejlesztést végző divízió vadonatúj történetet készített az első epizód alapjaiból – Mario Puzo karakterei mind-mind feltűnnek, ám a történet ezúttal nem a Corleone család körül forog, a sztori középpontjában a játékos karaktere áll. A sportszériából már ismerős generátor elképesztően részletes kusztomizálást tesz lehetővé, a főhős kinézete olyan mértékben variálható, hogy gyakorlatilag a kombinációk száma a végtelen „határait" ostromolja: a bőr- és hajszíntől kezdve a szemöldök dússágán át egészen az öltözék stílusáig minden megváltoztatható, a személyes ízlés szerint formálható. A bevezető animáció legnagyobb húzóereje Marlon Brando személye, a tavaly elhunyt színész utolsó munkája a játékhoz kapcsolódik, mind küllemét, mind hangját kölcsönözte a digitális Don Vito Corleone-nek, és bár egy alternatív szálnak lehetünk szem és fültanúi, mégis visszaköszön a trilógiát elindító mozgókép számos emlékezetes jelenete – a nyitó képsorok az esküvői ünnepség közepébe varázsolnak, közvetlenül a rezidencia bejáratához, ahol Luca Brasi gyakorolta és gyakorolja a Keresztapának szánt köszöntőjét, melyet a Robert Duvall által besötétített szobában el is hadar. A tényleges cselekmény kidolgozott, jó dramaturgiával rendelkező kaland, melyet élvezet megismerni, különösen az ismerős környezet miatt, valamint a játékmenetben rejlő érdekes megoldásokért.

A Godfather alapjait a Mafia – GTA páros szolgáltatja, adott a hatalmas, szabadon bejárható város, melyet számos üzlet tesz élővé: a pénz és a respekt pontok begyűjtés védelmi pénzek begyűjtésével lehetséges. Ennek kiharcolása megfélemlítéssel történik, melyben nagy segítséget nyújt a Fight Nightból kölcsönzött jobb analóg karra hagyatkozó harcrendszer – ennek több irányba húzása eltérő ütéseket és rúgásokat hoz elő, ha pedig megragadjuk a karaktert, hozzávághatjuk a falhoz vagy egyéb berendezési tárgyhoz. Minden egyes alak rendelkezik egy életerőcsíkkal, valamint egy félelem mutatóval: ha sikerül kellőképpen megtörni a delikvens ellenállását, sínen vagyunk és miénk a bolt, viszont ha túlzásba visszük, megtagadhatja a fizetést, ellenkező esetben meghalhat. Néha a közeg szemtanúja egy-egy ilyen akciónak, vagy fegyveres leszámolásnak – szerencsére a rend korántsem éber őrei mély zsebbel rendelkeznek, melybe egy tetemes összeget csúsztatva „véletlenül" épp másfelé néznek, ha verekedni támad kedvünk. A tiszteletpontoknak több funkciója van, a legfontosabb a képességek fejlesztése, melyben a közelharci, a lövész, a védekező tulajdonságok tuningolhatók a rábeszélés művészetén felül. Ajánlatos utóbbi skillt a maximumra tornázni, lévén csak és kizárólag akkor terjeszkedhet a család az érdekszférákra osztott metropoliszban, ha megfelelő számú birtokra teszi rá a mancsát.

Sajnos az előzetes korong hihetetlenül sok hibától szenved, annak ellenére, hogy a program megjelenése márciusban esedékes. A tesztelt PS2-es verzióból még jó pár kulcsfontosságú featúra hiányzott, a technikai és játékmenetbeli paraméterek gyakorlatilag 70-80%-os készültségi fokon állnak, talán ennek tudható be, hogy a látótávolság kicsi, az épületek folyamatosan tűnnek fel a látótéren, az utcákról pedig hiányoznak a hangulatfokozó elemek. A bugok listáját gyarapítja a textúrák hiánya vagy rossz megjelenítése, a sérülési modell kidolgozatlansága, a város szőrén-szálán való eltűnése némely esetben, valamint az átvezető animációk alá bevágott félkész felirat. Mint látható, az összkép mégis pozitív, a The Godfather méltó utóda lehet a Grand Theft Autonak és a Mafia-nak, feltéve, ha az EA hagy elég időt a végső simításokra – inkább csússzon pár hónapot, minthogy egy félkész, nevéhez méltatlan produktum foglalja el a boltok polcait!





FIFA STREET 2 (PS2, X, GC, PSP, DS) (EA Sports)

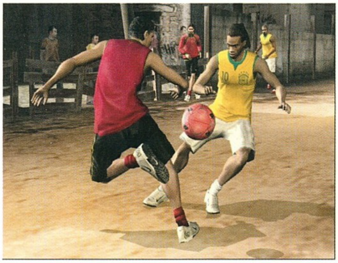




Ahogy azt már megszokhattuk, az Electronic Arts sportjátékokért felelős divízója az idei esztendőben is folytatja szériáit – az újonc FIFA Street immáron második alkalommal kényezteti el a sportág rajongóit a lehető legárkádosabbra vett futball-agymenéssel. A folytatás nem kecsegtet sok újdonsággal, a lényeg ezúttal is a lehető legtrükkösebb mozdulatok kivitelezése és a bogyó hálóba juttatása a lehető legtöbb alkalommal. A kettes számú pléjstációval kompatibilis előzetes verzió sajnos számos hibával küzdött, ám bugjainak tengerében is képes volt megmutatni, hogy mire számíthatunk a teljes verzióban.

Az új „Trick-Stick" rendszer hihetetlen gamebreakerek és dekázással egybekötött labdapattogtatások bemutatását teszik lehetővé, magasabb szintre emelve ezzel a már így is hihetetlenül pörgős játékmenetet, valamint a most is maximálisan élethű mozdulatok terebélyes repertoárját. Vadonatúj nemzetközi lokációkon folyik ezúttal a párharc, a korongon a híres londoni Westway Park, egy brazíliai tengerpart valamint New York Queen's negyedének egy szelete foglal helyet. Szépek, tágasak, ám még korántsem néznek ki úgy, ahogy majd a tavaszi megjelenéskor fognak. A fényeffektek még nincsenek belőve, a nehézségi szint egyértelműen javításra szorul – a vaskos dokumentáció tökéletesen leírta, hogy a gép a jelenlegi verzióban túlságosan könnyen és sokszor szerez labdát, támadásai pedig gyakorlatilag védhetetlenek – a gamebreaker moment ideje még túl hosszú, a passzok sebessége még hagy némi kívánnivalót maga után, az audiorészleg pedig elég csökevényes, hiszen alig két számot ismétel a virtuális DJ, a bolti változat azonban már 47(!), többségében exkluzív vagy kiadatlan tracket tartalmaz majd.

Sok még a munka a Fifa Street 2-vel hiszen alig 75%-os készültségi állapotban leledzik, ám már így is látszik, hogy elődjénél sokkal élvezetesebb és jobb produktumra számíthatunk. Reméljük ezúttal nem kell majd csalódnunk!





FINAL FIGHT STREETWISE (PS2, XBOX) (CAPCOM)

Klasszikus sorozatot feléleszteni, vagy épp újrakreálni veszélyes, hatalmas bátorságot kívánó feladat. A patinás szériák modernkori reinkarnációi az esetek többségében köszönőviszonyban sincsenek az eredetivel, mind minőségüket, mind általános paramétereiket tekintve. A Final Fight pontosan ezért tűnt kétséges vállalkozásnak az előzetes képek alapján, hiszen a 2D-s beat'm upok koronázatlan királya gyakorlatilag egy generáció gyerekkorát határozta meg – 16 évvel az indulása után a 2006-os kiadás testvére babérjaira tör.

A számozást tekintve negyedik résznek beillő folytatás szoros kapcsolatokat ápol felmenőivel, főhősünk Kyle Travers, a hírhedt Cody öccse, kinek kalandja egy illegális(?) underground verekedésen veszi kezdetét. Miután játszi könnyedséggel a földre küldi tagbaszakadt kihívóját, az esemény végeztével egy bárszéken foglal helyet, ám alighogy elfogyaszthatná jól megérdemelt alkoholos nedűjét, befut pár igencsak érdekes arcszerkezettel rendelkező öltönyös fickó, akik dákót, baseballütőt és a berendezési tárgyakat megragadva támadnak héroszainkra. Bár a páros mindent megtesz, hogy ellássa támadói baját, dolguk végeztével mégis az ismeretlenek kerekednek felül – Cody-t elhurcolják, Kyle pedig eszméletéhez térve elhatározza, hogy felkutatja az ismeretlen emberrablókat. Határozottan összetettebb, ám még így is sablonszerű sztori, de mint tudjuk, nem ez volt a széria lényege – és most sem az. A középpontban a kőkemény akció áll a maga minden bájával, mely a lehető legnagyobb megelégedésemre pontosan olyan, mint amilyennek megszerettem: csak szebb. A motion capture technológiának hála a karakterek mozdulatait élmény nézni, az ütések, rúgások, hajítások és egyéb ízületkínzó machinációk pontosan úgy festenek, ahogy a való életben is mutatnának. Minden itt van, aminek itt kell lennie – gyakorlatilag három gomb segítségével könnyedén elboldogulhatunk az egyre özönlő ellenfelek hordáival (gyenge / erős ütés, védekezés), a misztikus harmadik billentyű pedig előhozza a jó öreg tárgy- és objektumfelvételt. A legalapvetőbb támadófegyver bármi lehet, amit csak fel tud emelni az éppen kommandírozott hérosz: egyszerű faláda, bájos fémkuka, hatalmas faléc, a keményebb eszközök listáját a kések és egyéb súlyos sérüléseket okozó tárgyak bővítik, melyek mindegyike rendelkezik egy bizonyos „életerővel", melynek felhasználása a kézben fogott cucc tönkremenetelét vonja maga után. A grafika tetszetős, a képregényes jegyeket is magában hordozó körítés leginkább a mostanság dívó „urban-fighterek" hangulatát próbálja átültetni a maga kis sajátságos univerzumába, erőteljes „Harcosok Klubja" atmoszférával fűszerezve. A legjobb az egészben, hogy a szingli kampány akár két humán playerrel is végigvihető, az arcade módozat instant pofozkodásával nyakon öntve (melyben eltérő képességekkel rendelkező gárda tisztítja meg a várost a söpredéktől), az igazi – magamfajta retrokedvelő – műkedvelők pedig (az előzetes, gyakorlatilag végleges Xbox verzióból még hiányzó) egyedek pedig rátehetik a mancsukat az eredeti(!), korszakalkotó Final Fightra, melyet természetesen szintén ki lehet pörgetni duálmódban.

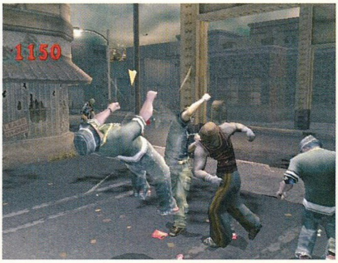
Mindent összevetve, kiváló, meglepően jó és a patinás sorozathoz méltó folytatás landol március végén a Streetwise személyében: köszönjük Capcom!

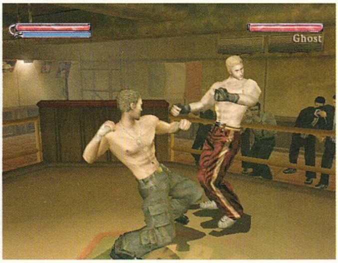
Wilson

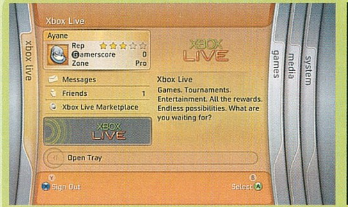




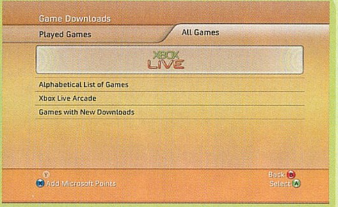


















MINDEN, AMIT TUDNI AKARTÁL AZ XBOX LIVE-RÓL, DE EDDIG NEM VOLT KITŐL MEGKÉRDEZNI

Az internetes szolgáltatások és játékok évről évre egyre nagyobb népszerűségnek örvendenek, köszönhetően a világháló rohamos elterjedésének és a rajta keresztül igénybe vehető alkalmazások minőségének. Ez alól a videojátékok világa sem kivétel, ahol immár négy éve a Microsoft áll a legnagyobb elkötelezettséggel, teljes vállszélességgel az online gaming mögött. Az Xbox-hoz kialakított Live szolgáltatás hozta is a remélt eredményeket: kétmillió előfizető és még annál is több zöldhasú vándorolt be az amerikai szoftveróriás statisztikáiba. Nem csoda hát, hogy a hőn áhított „nextgen" eljövetelével a Live-ot is jelentős átalakításnak vetették alá, hogy megfeleljen a kor követelményeinek.

Mivel ez a szolgáltatás gyakorlatilag az egész világon akár ingyen is elérhető, kézenfekvő, hogy a magyar – jelenlegi és leendő – Xbox 360 tulajdonosok is kíváncsian kormányozzák magukat az információs szupersztráda Xbox-os sávjába. Ám nem mindig megy minden úgy, ahogy azt Móricka elképzeli. Mindennel akadhatnak problémák, így a Live beizzításával is. Ehhez az izzításhoz próbál segítő léngot nyújtani ez a bemutató.

LIFE IS LIVE

Amit az Xbox Live-ról tudni érdemes: ez egy központi, zárt rendszer, melyben csak a megvásárolt Xbox-ok, Xbox 360-ok, és a Microsoft külön bejáratú (alighanem katonai szigorral őrzött) szerverei játszanak szerepet. Minden felhasználónak profilja, és egy mindig, minden körülmények között őt azonosító neve (Gamertag) van. Bármelyik játékkal játsszon is, akárhány világranglistán is érjen el eredményt, a neve mindig ugyanaz lesz (kivéve azt a valószínűtlen esetet, ha valaki több profilt is regisztrál magának, aminek annyi értelme van, mint Szibériában jégkrémet árulni). Ennek a központi jellegnek köszönhető, hogy a játékosok állandó és közvetlen kapcsolatban lehetnek egymással, így stabil, összetartó közösségek jöhetnek létre a virtuális játékteremben. Ahhoz viszont, hogy ti is hatékonyan tudjátok használni a Live által kínált lehetőségeket, nem árt áttekinteni, miből is áll ez az egész.

Játékoskártya (Gamercard): Ez a virtuális személyi igazolványa minden Xbox Live felhasználónak. Tartalmazza a nevet, az avatart, az összegyűjtött Játékospontokat, hogy melyik kategóriában vagyunk (afféle elv csupán, semmi mást nem jelent), a mottónkat, országunkat. A játékoskártya mindig és mindenhol hozzáférhető, barátok között ugyanúgy, mint egy idegenekkel teli előszobában múlatva az időt. A kártya sok mindent elmond tulajdonosáról – még azt is, mennyire közkedvelt az egyén a többi játékos körében.

Játékospontok (Gamerscore): Minden Xbox 360 játék ad pontokat attól függően, milyen eredményeket érünk el benne. Egy játék maximum 1000 pontot adhat, a Live-ról letölthető Arcade játékok ennél kevesebbet. A pontok összege folyamatosan nő, ahogy egyre több és több játékot pakolunk a gépünkbe (és persze játszunk is vele jól). Más jelentősége nincs, viszont szuper-addiktívvá tudja tenni a játékot. Már csak azért is képes valaki többet gémelni, hogy utolérjen valakit a barátai közül. Csak egy kis adalék: a világ legtöbb pontját összegyűjtő felhasználó jelenleg több, mint 18000 pontot harácsolt már össze.

Eredmények (Achievements): Ezek azok az elérhető célok, amikért pontokat kapnak a játékosok. Minél nehezebb elérni valamit, annál több pontot ér. Természetesen itt sincsenek híján a humornak a játékkészítők: a Team Ninja például nulla pontot érő Eredményeket is beépít játékaiba a béna játékosok számára...

(Lényeges tudni, hogy a Játékoskártyával együtt a felhasználók eredményeit, pontjait is bármikor meg tudjuk tekinteni, sőt, a saját tevékenységünkkel össze is hasonlíthatjuk azokat bármikor. A Microsoft mindent összekapcsoló rendszere ugyanis az interneten és a konzolon belül is lehetővé teszi a statisztikák átnyálazását.)

Piactér (Marketplace): No, itt kezdődnek az izgalmas dolgok. Minden Xbox Live felhasználó ugyanis ingyenesen hozzáférhet a szolgáltatás piacteréhez, amely az összes játékhoz tartozó minden letölthető extra tartalom gyűjtőhalmaza. Legyen az játszható demo, trailer, új pályák, karakterek, zenék, képek vagy témák (melyekkel az Xbox 360 menüjét szabhatjuk testre), a Piactéren minden megtalálható. Bármilyen szűrés szerint kereshetjük a tartalmat, a rendszer pedig azt is nyilvántartja, hogy mi az, amit már magunkhoz szólítottunk – így nem fogjuk véletlenül kétszer ugyanazt letölteni. Apropó letöltés: a kezdetekben igen lassú volt az adatáramlás a Microsoft szervereiről (kiváltképp az esti órákban), ezt már orvosolták. Általánosságban elmondható, hogy a hazai Internet szolgáltató sebességétől függ a letöltési sebesség – néhány óra alatt lent van a legnagyobb demo is. A demók és videók mind ingyen vannak, a többi tartalomért rendszerint fizetni kell kisebb-nagyobb összegeket. Ezek a „mikro-tranzakciók" Microsoft Pontokon keresztül történnek, melyeket pénzért vehetünk (nem, nem azonos a Játékospontokkal). A legnagyobb, 5000 pontos csomag 60 Euróba kerül, de bármikor kérhetünk 500, 1000 és 2000 pontot is egyszerre, melyek árai egyenes arányosságban állnak egymással. Microsoft Pontot pedig vehetünk online fizetéssel hitelkártya használatával, vagy pre-paid rendszerben, amolyan „feltöltőkártya" stílusban is. Nem túlzás állítani, hogy az Xbox Live Marketplace jócskán kitolja bármelyik játék szavatosságát azáltal, hogy frissen tartja azt. Új autók kellenek a Ridge Racer 6-ba? Vagy szeretnénk egy kosárlabdacsapat emblémáját avatarként használni? Esetleg a legújabb mozifilmek előzetesére kíváncsi az Úr? Itt minden megtalálható. Mint a piacon. Mert az is.

Xbox Live Arcade: Alighanem megállapodhatunk abban, hogy ez a legjobb találmány a tequila óta. Kis méretű, és „nagy" testvéreikhez viszonyítva egyszerű grafikájú ügyességi, akció, vagy épp logikai játékok. Mind fizetős, 400-1200 pont az áruk. Van itt PC-ről jól ismert agytörő, régi játéktermi klasszikusok konverziója (Gauntlet, valaki?), illetve jócskán felturbózott lövöldözős játékok. Aki azt gondolja, ez minden, téved: az Arcade vonzza a játékfejlesztőket, mert alacsony költségvetésű játékaik könnyen népszerűségre tehetnek itt szert. Ez főleg a mai világban fontos, ahol dollármilliókba kerül egy valamirevaló játék kifejlesztése. A Microsoft támogatja ezt az online rendszert, és nincs egyedül. A már fent lévő tucatnyi játék mellé hamarosan érkeznek továbbiak olyan fejlesztőktől, mint a Capcom **[Street Fighter II, online bunyóval, emberek! – liquid]**, American Laser Games, Sega, EA, Midway, Konami. Az Arcade az Xbox 360 menüjéből közvetlenül elérhető, és mindenki igénybe veheti.

A Live ezek mellett bizonyos fokú terméktámogatásra is lehetőséget ad. A Microsoft (jó szokásához híven) folyamatosan fejlesztheti, új funkciókkal láthatja el az Xbox 360-ak kezelőfelületét, javításokat adhat ki hozzá (azért ne úgy képzeljük, mint a Windows-nál), és szoftveres alapjának köszönhetően flexibilisen bővítheti a rendszert, ahogy azt a kor igényei megkívánják. Ezek a vérfrissítések is mind ingyenesek.





XBL: DOBOZBA ZÁRT VILÁG







ELSŐ (ÉS MÁSODIK) EMELET

Bizonyára sokaknak okoz fejtörést, hogy mit is jelent az Xbox Live két szintje, a **Silver** (ezüst) és a **Gold** (arany). A különbség két szóval leírható: internetes játék. Az ingyenes, Silver szintet igénybe vevők is megkapnak minden szolgáltatást, lehetnek barátaik, lehet chatelni (ingyen telefonálás, ha úgy vesszük, nem elvetendő!), üzenetet küldeni és fogadni, bármit letölteni bárhonnan (a fizetős tartalom természetesen itt is pénzbe kerül). Csupán közvetlenül játszani nem tudnak egymás ellen az ezüstösök. A Gold ellenben ezt is lehetővé teszi (nem összekeverni a népszerű felnőtt csatornával!), éves előfizetési díja 60 Euró, ami barátok között is körülbelül havi ezer Forintos ráfordítást jelent. Fontos: akár Core, akár Premium gépet vásárolsz, Live-ozhatsz vele, és ha Silver előfizetést választasz, jár hozzá egy hónap ingyen Gold, vagyis 30 napig azt csinálsz, amit akarsz. A két 360-as csomag között csak az a különbség Live-os szempontból, hogy aki komolyan le akar tölteni, annak előbb-utóbb szüksége lesz merevlemezre (egyébként sincs sok értelme Core-t venni, de kinek a pap…).

ÚGY SZERETNÉK REGISZTRÁLNI!

„Rendben van, kisfiam, megveszem neked ezt a gépet, de aztán csend legyen!" Aki hallotta már ezt a mondatot, az most valószínűleg otthon ül, körülötte kicsomagolva a 360, és azon tűnődik, hogyan is léphetne be ebbe a szép új világba. Köszönhetően a Microsoft „globalizáljunk, kapcsoljunk mindent össze" törekvésének a Live-os regisztráció könnyebb, mint valaha. Ha nem akarsz semmiért fizetni, és megelégszel a Silver előfizetéssel, akkor csak annyi a dolgod, hogy bedugod a konzolt egy szélessávú internetbe (ADSL-, vagy kábelnet esetén kábelmodembe). Az Xbox 360 hátulján van egy beépített ethernet port, ezzel tehát nem kell vacakolni. Viszont fontos: csak a Premium csomaghoz jár ethernet kábel, a Core-hoz nem, így azt mindenkinek magának kell beszerezni – bármelyik számítástechnikai szaküzlet kilométerekben árulja.

Xbox 360 kipipálva. Kábel kipipálva. Az összedugás következik (ugyebár egész gyermekkorunkban erre vártunk), amire több lehetőség is van. Legegyszerűbb közvetlenül a modembe dugni a konzolt. Pont. Ám valószínű, hogy akinek szélessávú Internet-elérése van, annak PC is akad a háza táján. Ez esetben router használata javasolt, hogy ne kelljen a két eszközt cserélgetni. Megjegyzendő, hogy ha routert iktatunk a hálózatba, akkor patch kábelt kell venni a gép és az elosztó közé, a hozzáadott ethernet kábel erre nem jó. Végül lehetőség van PC-n keresztül elérni az Internetet, de ehhez két hálózati kártya kell a számítógépbe (értelmetlen no.1.), és annak is bekapcsolva kell lennie, ha Live-ozni akarunk (értelmetlen no.2.). A legelterjedtebb variáció a routeres megoldás, és lényeges, hogy ha a PC eléri a netet azon keresztül, akkor az Xbox 360 is el FOGJA, nem kell semmit állítgatni rajta.

Összedugás kipipálva, jöhetnek a gyakorlati lépések. Innentől már egyszerű dolgunk van, gyakorlatilag azt is leírhatnám, hogy „kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat", de egyrészt nem vagyok Windows, másrészt meg (többek között) pont erről szól ez a két oldal. Tehát! A gép bekapcsolásakor automatikusan felveszi a kapcsolatot a Live-val, és azonnal letölt egy frissítést (ezt nekünk is jóvá kell hagynunk, de nem érdemes ellenkezni, különben nem tudunk tovább lépni). Ha ez megvolt, a gép nyelvének beállítása után már kreálhatjuk is saját profilunkat (Create Profile). Feltételezem, ha eddig eljutottál a cikkben, Tisztelt Olvasó, akkor neked még nincsen saját Live profilod. Így hát válaszd az „I Want to Join Xbox Live" opciót, és megkezdődik a regisztráció rövidke folyamata.

Első dolgunk a Gamertag (ejtsd: gémerteg), Live-os nevünk megadása lesz. Egyedi nevet kell választani, a gép azonnal ellenőrzi, hogy KisPista360 nevű felhasználó van-e már (megnyugtatásul: ilyen még nincs). Ügyesen válassz magadnak nevet! Ez ugyanis kőbe lesz vésve, és a későbbiekben már csak vaskos Eurókért tudod megváltoztatni. Ha ez megvan, akkor a Passport.Net adatokat kell megadni. Ó, igen, ez egy nagyon fontos dolog: az Xbox Live profil Passport.Net fiókhoz van rendelve. A Passport.Net a Microsoft egyedi „keretrendszere", amely lehetővé teszi, hogy egyetlen azonosítóval belépjünk többféle weboldalra, használjuk az MSN Messengert, legyen ingyenes HotMail címünk, stb. Ha még nincs ilyen fiókunk, no problemo: az Xbox 360 kezelőfelületén át ingyenesen regisztrálhatunk egyet, és még egy e-mail postafiókot is kapunk ajándékba. Ha tagjai vagyunk a .Net nagy családjának, csak a hozzá tartozó e-mail címet és jelszót kell megadni. Miután ezzel is végeztünk, jön a – sokak szerint – trükkös rész.

A gép rákérdez egyéb adatokra, amik közül számunkra az ország, és az ahhoz tartozó irányítószám és telefonszám a lényeges. Itt van ugyanis a döglött kutya elásva. Mivel Magyarország jelenleg hivatalosan nincs az Xbox Live országok között, ezt nem lehet kiválasztani. Helyette adott jó néhány népszerű alternatíva – Ausztria, Németország, Egyesült Királyság… (Érdemes észben tartani, hogy a választott ország nyelvén érkeznek majd az információk a Live rendszerről, így ha full angol szöveget akarunk, utóbbi lokációt kell szelektálnunk) Ezekben az országokban azonban más-más az irányítószám formátuma, és ez a „csalás" okoz sok embernek gondot nálunk. Tipp: a neten könnyen rá lehet keresni ilyen (angol) irányítószámokra (ZIP-code vagy Postal Code), többre pedig nincs is szükség. Soha, senki nem fog utánajárni, hogy érvényes címet adtunk-e meg (az utca, városnév totálisan érdektelen). Ugyanez érvényes a telefonszámra is – kényelmetlen hercehurca, hogy ezzel a két adattal így kell „feketézni", de ennyi szenvedést megér a dolog.

Ha sikerült megetetni a géppel a statisztikai maszlagot, már csak az előfizetés kiválasztása maradt. Rögtön előfizethetünk Goldra (havi, 3 havi és éves díjszabással), illetve kézenfekvő megoldásként rákattinthatunk az ingyenes Silverre, ami azonban egyből 1 hónap próba Goldot is magában foglal. Online játékra kiéhezett polgártársaim tehát azonnal rácuppanhatnak a Microsoft nyújtotta összes élvezetre, és ez a technika be is válik a cégnek: aki kipróbálja, és egy teljes hónapon keresztül űzi a fullos előfizetést, az nem akar majd utána lemondani róla.

A végére már csak apróságok maradtak, amiket utána bármikor megváltoztathatunk. Ki kell választani, milyen „zónába" akarunk tartozni (játékosi ars-poetica, keresendő a hasonló hozzáállású gamereket), akarunk-e a Microsofttól hírleveleket kapni (akar a fene), időzóna, téli-nyári időszámítás, és kontakt e-mail cím, amire a profilunkkal kapcsolatos híreket, információkat kapjuk majd. Ennyi, üdvözlet az Xbox Live felhasználók kétmilliós táborában! A Piactér, az Xbox Live Arcade felfedezése már rátok marad, csakúgy, mint barátok és Játékospontok gyűjtése. Have fun!

Nagyon gyakori kérdés, és sokaknak probléma az online fizetés lehetősége. Szép dolog ugyanis az ingyenes tartalom, de még több extra van, amiért perkálni kell. Nos, a hitelkártyák sűrű labirintusát a Microsoft ezúttal kikerülte: NEM FELTÉTLENÜL KELL hitelkártya. Mind Live Gold előfizetést, mind Microsoft Pontokat (amikért vesszük a cuccost ugye) lehet kapni pre-paid rendszerű „feltöltőkártyán", aminek csak le kell kaparni a kódját, és be kell pötyögni. Az Xbox 360 remekbe szabott menüiben könnyű megtalálni a „Redeem Prepaid Code" opciót, ahová ezek beírhatók. Mégiscsak kényelmesebb viszont online fizetéssel, két gombnyomással megvenni mindent (csak aztán vigyázat, könnyű átesni a ló túloldalára, apuci meg szívbajt kap a hó végi elszámolásnál).

Megoszlanak a tapasztalatok arról, hogy milyen kártya „jó" az Xbox Live-hoz. Én csak a saját nevemben beszélek: OTP-s „Elektronikus Számlacsomag", a lakossági folyószámlához kapcsolt „virtuális-, avagy webkártya" áll rendelkezésre. Ezen az elektronikus számlán csak annyi pénz van, amennyit a külföldi cég várhatóan majd leemel (forintban kell rátenni, ők majd aktuális árfolyam alapján leveszik). Általánosságban még az mondható el, hogy ha egy kártyával tudunk fizetni bármilyen külföldi online shopban, akkor Live-on is menni fog. Az ilyen Junioros, meg egyéb dolgokat viszont el lehet felejteni (marad megint csak apuci).

Az irányítószám, telefonszám, hitelkártya által alkotott triumvirátus bizonyára sokak Live-os ambícióira sötét árnyat vetít, ám nem kell kétségbe esni. A regisztráció gyors, egyszerű (amennyi idő alatt ezt a cikket végigolvastad, az alatt az egész család regisztrálhatott volna), a barátságos, áttekinthető menüknek köszönhetően pedig kényelmes is. Ezt mutatja a statisztika is: a jelenleg eladott Xbox 360-ak csaknem fele megjárta már az online birodalmat (Xbox-nál ez az arány 10% körüli volt). Válaszd akár a teljesen ingyenes Silvert, akár a – nem túl drága – Goldot, egy új világ vár, amely kitolja a hagyományos értelemben vett játékok határait. Felfedeznivaló pedig mindig lesz, hiszen a Piactérre folyamatosan áramlanak az új tartalmak.

Hogy az új Xbox Live mennyiben fog szerepet játszani az Xbox 360 sikerében, arra csak jó néhány év múlva lehet majd kielégítően válaszolni. Az viszont biztos, hogy jelenleg ez a rendszer tekinthető a legjobbnak ebben a műfajban. Ha regisztráltál, már csak egy dolgod maradt: élvezni az új generáció nextgen szolgáltatásait.

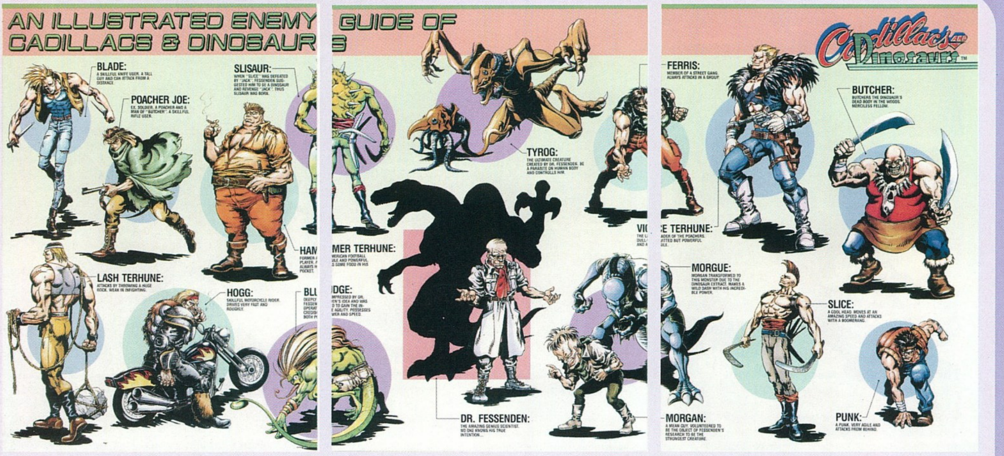
dreampage





Játékterem Történelem

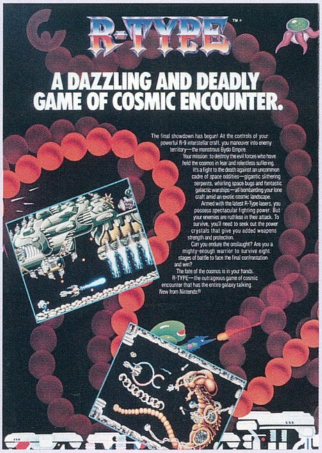


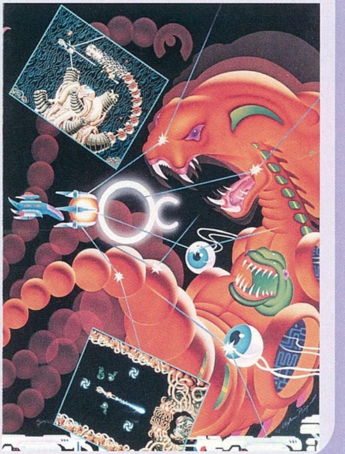


Januárban egy retro partin történt barangolásom jobbnál-jobb pillanatait meséltem el, ebben a hónapban viszont már teljesen más dimenziókba is igyekszünk betekinteni. Az idősebb és természetesen a fiatalabb generáció igényeit is szem előtt tartva ismét izgalmas és érdekes, válogatott játékbemutatókkal szeretnénk szolgálni a játéktermek világából. Ezt követően minden alkalommal egy aprócska időutazást is végrehajtunk majd a retro rovat hasábjain, amely remekül prezentálja, mennyit is képes fejlődni a világ röpke tíz esztendő alatt. No, de Donkey Kong itt dörömböl már az ajtón, engedjük be!

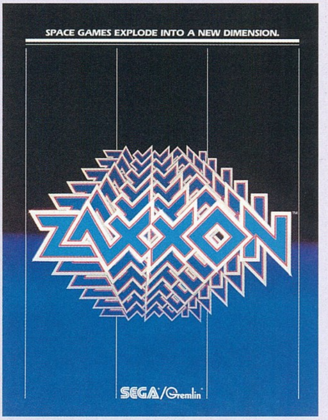
Donkey Kong, avagy ahogy eredetileg a Nintendo terveiben szerepelt, „Monkey Kong" az 1981-es játékban mutatkozott be kedvenc vízvezeték szerelő mesterünkkel, Mario-val az oldalán. Kevesen tudják, mi pontosan a Donkey szó jelentése: japánul butát, idiótát jelent s valljuk be, ez eléggé ráillik a majomkolónia érdemi vezetőjére. Már a név kialakulása is érdekes: valójában Monkey Kong-ra keresztelték a nyakkendős figurát, aki csak egy rosszul átment, olvashatatlan telefaxon olvasható szövegnek köszönhetően kapott új becenevet! A kabinetkészítők ugyanis nem várták meg, míg a Nintendo kijavítottan újra elküldi az építéshez szükséges instrukciókat, ezért – ahogy egymás között ismerték– „D" kezdőbetűvel írták fel a feliratot a gép különböző helyeire. Ha már azonban itt tartunk, Mario sem csőszerelőként kezdte a szakmát, eredetileg mást szánt neki a sors. Asztalos volt a lelkem, ám egy napon minden megváltozott körülötte, mikor egy óriási gorilla, nevezett Donkey Kong rabolta el szeretett kedvesét. A kiszabadításáért hősünk mindenre kapható volt: pallókon, rámpákon és lifteken ugrabugrálni, a guruló és égő hordókat kikerülni, kalapácsot ragadni, kapcsolókat működtetni csak azért, hogy a tetőre jutva megmenthesse Pauline-t a makacs majom karmai közül. Ez persze hosszú ideig nem sikerült neki, mert alighogy felért a tetőre, Donkey magával ragadta az asszonypajtást és sokkal magasabbra cipelte. Minthogy a felhőkarcolóknak, az építkezésnek is egyszer vége szakad – a szint legutolsó képernyőjén található szegecsek az állványzat tartó funkcióját szolgálták, s ha ráugrott vagy rásétált a játékos, lezuhantak az emelvények. Ezek voltak az ún. stage-boss pályák, amiket csak úgy lehetett teljesíteni, ha mindegyik szegecset eltávolítottuk a tartóelemekről. Ekkor Donkey az alapgerendára zuhant, Mario pedig ha csak rövid időre is, de visszakaphatta kedvesét. Ezt követően a játék persze elölről foly-

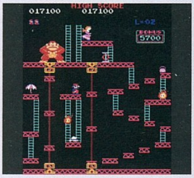


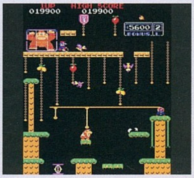


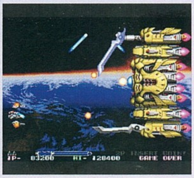












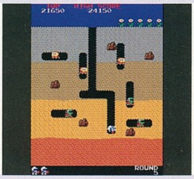
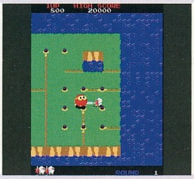
tatódott, csak a nehézségi szint növekedett valamelyest. A Nintendónak ez volt az első igazán népszerű játékgépe, mondhatni a Donkey Kong hozta meg az átütő sikert. (Érdekesség, hogy az amerikai változatban Pauline-nak hívták a hölgyet, a japán verzióban Lady-ként szerepelt, a Famicom kiadáskor pedig már Peach királykisasszonyként tüntették fel a programozók. Végül utóbbi maradt a hivatalos, így a későbbi Mario és Donkey Kong epizódokban is ezen a néven szerepel.) A hackerek persze nem hagyták nyugodni a masinát később sem, így a népszerű szívószálas trükk (az első típusú DK kabinet elülső illesztésénél bedugott szívószál segítségével pillanatok alatt 99 kreditet lehetett szerezni) mellett át is formálták a programot. Készült belőle Bill Clintonizált (Donkey-t lecserélték Clinton sprite-jaira) példány, Pac-Kong (Pac-Manhez hasonlító karakterekkel), és Monkey Donkey (eltérő színekkel és pályákkal megtűzdelt játék) névre keresztelt változat is, de remake-ek terén sincs szégyenkeznivalója. Az általam ismert legtutibb példány a Mario vs. Donkey Kong című GBA-s produkció, amely fantasztikusan eltalált játékmenetével a tavalyi év egyik legnagyobb handheld durranása volt.

A szintén sikeres 1983-as Donkey Kong Jr. című folytatásban azonban fordul a kocka. Meglepetésére ebben a kalandban Mario a rosszfiú, aki bosszúvágyból fogságba ejti a Kong család fejét és a játékosnak az a feladata, hogy Donkey fiával kiszabadítsa apját a ketrecéből. Ami első blikkre feltűnő, hogy a program látványvilága sokkal változatosabb, színesebb és több meglepetést tartogat, mint az előd – pedig csak néhány hónap eltérés van a megjelenés között. A játékmenet lényegében ugyanaz, azzal a különbséggel, hogy más és más helyszínek (szám szerint négy) követik egymást, és több ügyességi elem került a pályákra. A megoldás a képernyőkön eldugott kulcsok megtalálásában és a tetőre feljutásban rejlik. Ha utóbbit is sikerrel teljesítjük, Mario ravaszul elcipeli a majomketrecet a következő szintre, míg el nem ér a legutolsó helyszínre. A játék teljesítése nem mindig könnyű feladat: a gyökerekkel teletűzdelt pályán, ahol indákon és liánokon haladhatunk felfelé, a madarakat és egyéb repülő tárgyakat kell likvidálni a felszedhető gyümölcsök segítségével. Máshol mozgó platformokon, lengő kábeleket elkapva kell kúszni-mászni, de akad olyan helyszín is, ahol elektródákat átugorva kerülhet feljebb a játékos. A szinteken levő ketreckulcsok megszerzése után, az utolsó pályára érve a lehulló gyümölcsöket kerülgetve ki kell nyitni a zárkát, amiben Donkey raboskodik. Ha sikerül kiszabadítani, a képernyő elsötétül, és a két szereplő a földre zuhan. Ekkor Donkey Jr. elkapja az öreg majmot, majd egy hatalmasat húz be Marionak, csak hogy móresre tanítsa az öreget. A móka után aztán folytatódik minden elölről, csak játékmenet nehezedik picit.

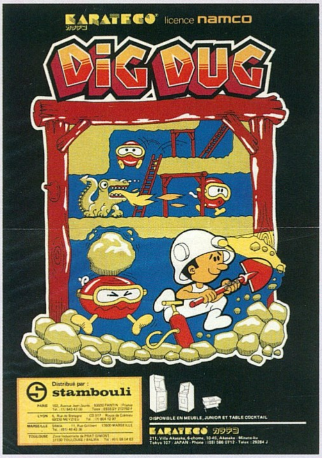
Érdekes módon a harmadik, 1983-ban megjelent Donkey Kong 3 című program semmiben sem hasonlít elődjeire. Stanley, a kertész kalandjait meséli el, ahogy egy szúnyog- és rovarölő flakonnal próbálja meg elhessegetni a veteményesére törő bogarak hadát. A ludas persze a képernyő tetején levő Donkey Kong barátunk, aki a kakaskat megütögetve mindig rászabadítja hősünkre az átkozott fenevadakat. Azonban Stanley sem rest: a lehulló kukacokat és a repkedő legyeket megszórva majmunkat is folyamatosan tűz alatt tartja, így Donkey kénytelen kelletlen feljebb mászni, míg végül eléri azt a pontot, ahol leveri a veszélyforrásokat. Időközben persze óvatosnak kell lennünk: a bogarak pottyanthatnak is, és annak elkapása azonnali halálhoz vezet. A pályák teljesítését segítendő néha extra muníciót is kapunk, amivel pillanatok alatt az egekbe taszigálhatjuk a kötélen csüngő majmot. Látványos és hangulatos, remek zenével megáldott kis program ez, ahol a DK1 és DK Jr. kabinethez hasonló gépben bizony már a Nintendo NES kezdeti áramkörei is megtalálhatóak voltak. Érdekesség, hogy azóta is ez az egyetlen olyan játék, amelyben Stanley szerepel. Pedig ha a japán óriás felismerte volna, micsoda erő lakozik egy kertészben, talán az ő égiszük alatt készült volna el a nagy klasszikus Dig Dug, amely számtalan platformot megjárt az idők során.

De így az akkoriban épp gyengélkedőn heverő Atari fejéből pattant ki a szikra, amelyben Dig Dugot, a jópofa marsi robotnak kinéző kertészt kell a sárga búvárszemüveges paradicsomok (Pooka) és a földet túró tűzokádó sárkányok (Fygar) ellen vezényelni. A kissé kaotikus kinézetű játék komolytalansága ellenére kiváló szórakozás, pláne, hogy egy hátra erősíthető pumpával kell pukkanásig nyomatnunk benne a célpontokat. Azok persze ravasz módon hátba támadnak, menekülnek és akcióznak, de az okos földtúrással (amihez egy ásó áll rendelkezésre) elérhetővé válik a kártevők likvidálása. A kertben levő különböző színű földrétegekben kövek is találhatóak, amik aláásás után le is pottyannak, s ha szerencsénk van, épp egy célpontra esnek rá (későbbi verzió). A sárkány nehezebb ellenfél: ha túlságosan közel ásunk hozzá elképzelhető, hogy megpörköl a lángcsóva, így óvatosnak kell lenni – főleg a magasabb szinteken, ugyanis a harminchatodik pálya környékén már duplázódik az ellenfelek sebessége. A sárkánynak ráadásul megvan a képessége arra, hogy ha a közelben egy másik járatot talál, gond nélkül átássa magát oda. Bár nem jár extra élet 900.000 pontnál sem, könnyű ezt a magas értéket elérni: minden kiásott földkupac után ugyanis 10 ponttal emelkedik a teljesítményünk, s a növekedést a teljes kiásásokkal igencsak fel lehet gyorsítani. Érdekesség, hogy a 256. szinten mindenképp vége szakad a játéknak, ugyanis egy Pooka már az induláskor a felszínre kerül, amibe hős marconánk pumpálás nélkül is beleakad. Nem tudni miért, sokan programozói hibára tippelnek, mivel a módosított változatokban ez a baki már nem található meg. Mint ahogy minden sikeres játék, ez is megérte a folytatást. Három évvel később Dig Dug II néven hasított a játéktermekben, amely csak látványvilágában tért el az elődtől, érdemi változást nem tartalmazott. A játékos itt már a 16 bites színekben pompázó pályát felülnézetből szemlélhette, és változatos szigeteken vadászhatott, lényegében semmi más újdonságra nem számíthatott. Az 576 hacker kommandója azonban a Dig Dugot sem kímélte: hírhozóink beszámoltak egy Bubble Bobble karaktereket felvonultató példányról Bub-Bob néven, de halászhálójukra akadt a Mr. Do!-t és Dig Dugot ötvöző Mr. Dig Do! variáns, valamint egy eltérő színezettel ellátott Zig Zag klón is, amely a későbbi krónikákat fellapozva feltehetően tajvani dzsunkatech termék.

A Gottlieb Q*Bertje azért nem esett áldozatául a koppintásoknak. Eredeti ötlet, egy olyan cégtől, amelynek talán ez volt az egyetlen igazi sikert hozó játéka. A mai mobiltelefonokon is megtalálható produktum (pl. T630) igazából logikai játék, amelyben a kétlábú, hosszú lógó orral megáldott Q*Bert barátunknak az volt a feladata, hogy egy kockákból felépített alakzaton átlósan lépkedve folyamatosan átszí-

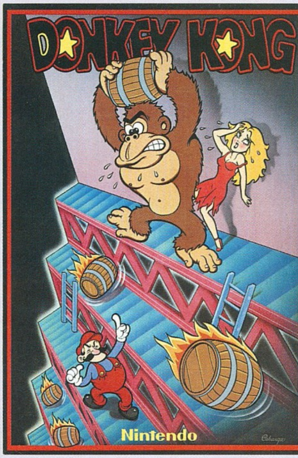










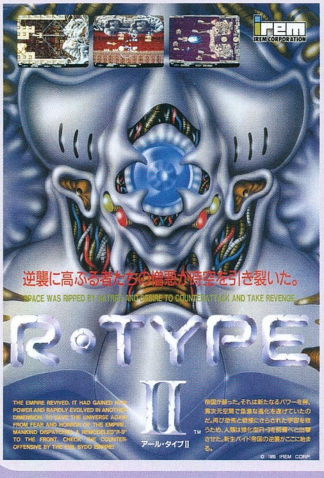




nezze az összes lépcsőfokot. Ebben persze Pac-Man mintára készített szörnyecskék és egyéb alakzatok akadályozták meg, akik esetlen mozgásukkal mindig igyekeztek keresztbe tenni hősünknek. Hol itt, hol ott bukkantak fel: labdák pattogtak, kígyók ugráltak, és krokodilok csapkodtak, akik típustól függően meghatározott irányba haladtak. A menekülés nem volt mindig egyszerű: a piramis körül keringő korongot ugyan igénybe vehettük, ekkor azonban mindig visszakerült a játékos az alakzat tetejére. A szintet akkor sikerült teljesíteni, ha az összes lépcsőfok azonos színű volt, tehát mindegyiken megfordultunk legalább egyszer. Ez a szám persze a szintek emelkedésével változott, így a másodikon mindegyik kockát kétszer, a harmadikon háromszor kellett érintenünk és így tovább. Slick és Sam képében azért segítőnk is akadt: elriasztották az ellenfeleket, és az érintett kockákat is beszínezték, persze soha nem olyan színűre, mint amilyenre kellett volna. Ha valamelyik oldalon leestél, a gép belsejében levő, flipper gépekben is használt elektromágnes hatalmas koppanása jelezte az életszámláló csökkenését. Később aztán ez a játék is megélt néhány folytatást. Készült egy EEPROM módosította Q*Bert Cubes változat, amely csak látványában tért el az eredetitől és egy Faster Harder More Challenging Q*Bert nevezetű második epizód, amiben a piramis bizonyos időközönként elfordult és a körülötte található védőkorongok folyamatos mozgásban voltak.

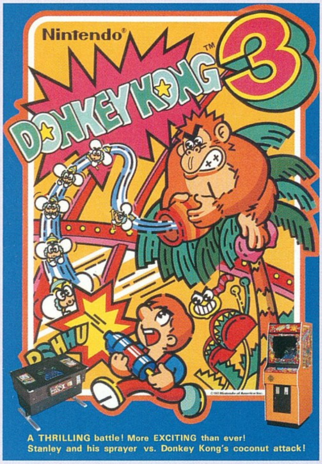
Akad itt még valami, amit mindenképpen be kell mutatnom: aki rajong a shooterekért, bizonyára hallott már az Irem R-Type című klasszikusáról és annak egyik leszármazottjáról, a Viewpointról. Nos, utóbbi egyik nagy elődje az 1982-es Sega / Gremlin duó készítette Zaxxon, amely az elsők között használt izometrikus ál-háromdimenziós nézetet. A döntött játéktér sokkal nagyobb szabadságot adott a programozóknak, így könnyebb volt elhitetni a játékossal, hogy valójában 3D-ben játszik. A Zaxxon nagyon hangulatos kis játék, köszönhetően az olyan extráknak, mint a magasság és az üzemanyagjelző (a piros színű üzemanyagtankok szétlövésével lehetett újratölteni), az ellenséges rakéták keltette turbulencia, a változatos háttér és környezet, valamint a futurisztikus high-tech célpontok. A kabinet festése is gyönyörű volt, a fémből készült igazi botkormányról és markolatáról nem is beszélve. A Zaxxonban egyébként minden egyes szinten húsz ellenséges gép levadászása volt a cél: a magasságot és az irányt változtatva ha légvonalba kerültél a célponttal, akkor egy kis célkereszt jelent meg, megadva a pontos találat helyét. Az útközben felbukkanó radarok, elhárító lövegek, aszteroidák megsemmisítése szintén a feladat körét bővítette, a stage-bossról nem is beszélve. Ha sikeresen teljesítetted az előírt mennyiséget, a Zaxxon nevű robotot kellett elpusztítanod, amely különböző erősségű rakétákat küldött ellened. Hatszor kellett megsebezni a célzó rendszerét, és így sikerülhetett likvidálni a monstrumot (ha elég gyorsan lőttél, akkor újra sem tudott tölteni). Zaxxon akkor is felbukkant, ha túlságosan sokáig repültél mindenféle cselekvés nélkül. Ilyenkor szintén rakétát lődd feléd, de ez elől sokkal könnyebb volt megszökni, mint levadászni. A Zaxxon szó egyébként több helyen is feltűnt az idők során: egyrészt a két évre rá készült Super Zaxxon című folytatásban (ami látványosabb, szebb és legfőképp gyorsabb játékmenettel szolgált, de lényegi változást nem tartalmazott – maximum annyit, hogy ott nem robotot kellett elpusztítani, hanem egy sárkányt), valamint a tervező Milton Bradley és a Sega későbbi táblás társasjátékaiban is. A Zaxxon hosszú időre nyomot hagyott a futurisztikus űrhajós shooterek világában, s hatása még a '90-es évek közepén is érződött. Most pedig billentünk egyet a szekéren, s pillantsunk bele az időkerékbe: vajon milyen nevezetességek láttak napvilágot tíz évvel később, 1992-ben?

Nem véletlenül említettem imént a Zaxxont és a stílus talán ismertebb képviselőjét, a Viewpointot. Az American Sammy játéka ugyanis pontosan tíz évvel az előd megjelenése után borzolta fel a játékosok lelkivilágát. Méghozzá alaposan, ugyanis modern körítéssel és ízlésesen sikerült tálalnia a közkedvelt retro masszát. Ugyanaz az izometrikus nézet, nagyon hasonló játékmenet jellemezte a programot, amihez a modernkor vívmányaként látványos és részletesen kidolgozott grafikai jellemzők, felvehető power-upok, változatos bombák és kétjátékos üzemmód szolgáltak. Pityegő lövöldözés helyett lézersugarak hevítették a levegőt, felvehető segédágyúk aprították az ellent és nukleáris szupertöltetek segítették a hajót, ha kikerülhetetlen akadály került az útja elé. Utóbbiból háromfajta is akad: egyiknél tűzfal söpört végig a játéktéren, máskor hő-követő rakéták záporoztak az ágyúkból, végső esetben pedig nukleáris támadás rázta meg a környéket. Mindez kaotikus viadallá változott, mikor két játékos módban szimultán irtottuk az ellent, persze akadtak vakmerőek is, akik inkább külön-külön (alternate mode) vágtak neki a kalandoknak. A Viewpoint igazi shooter, a Neo-Geo éra klasszikus nagy neve (74 MBites Neo-Geo cartridge), a maga módján történelmi darab – akárcsak idősebbik testvére, az R-Type.

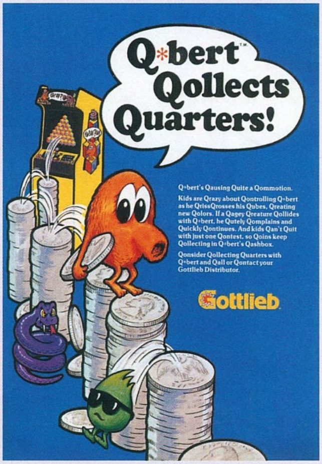












R-Type Leo. Fogalom. Az Irem sikerklasszis és elit space-shooterje. Benne ugyanúgy visszaköszön a Zaxxon, vagy a Katakis, mint a Viewpoint világa. Érdekes módon az eredeti, 1987-ben megjelent R-Type a Nintendo of America kiadói bábáskodása alatt fogant meg, ám financiális okokból 1989-re már ezek a jogok is az Irem tulajdonában voltak. Az ottani programozó srácok nem kímélték a korábbi kódot: rettenetesen beletúrtak, átdolgozták, és egy-két remek ötlettel bővítették ki, aminek eredményeképpen megszületett a folytatás, R-Type II néven. A pálmát azonban az R-Type Leo 1992-es megjelenése vitte el: sokak számára máig ez az igazi shooter játék, s szerintük az R-Type Final csak egy csillogó PS2-es kutyulmánynak tűnik. Mindegyik epizódban ugyanaz a feladat: egy változtatható fegyverarzenállal felszerelt űrhajó fedélzetén navigálva kell ellavírozni a gonosz idegenek civilizációinak dobogó szívéig, ahol aztán végzetes csapást kell verni az ellenségre (stage boss harcok). A gerjeszthető lézerágyúval rendelkező gép számtalan felvehető power-upot képes magához láncolni, ezt a felénk repülő kis „Armos"-ok szétlövésével lehet megszerezni. A legváltozatosabb típusok kombinálására volt lehetőség az egy- és kétoldali pajzságyúktól, a rakétavetőkön át a gyűrűs alakú lézernyalábig, de mindegyiket a pajzsként funkcionáló eszköz, az Orb tette használhatóvá. Az Orb volt a második bővítés, amelyet lehetőség szerint a hajó orrához, vagy a tatjához is hozzá lehetett csatolni, sőt! El is lehetett lőni, s minthogy elpusztíthatatlan volt, a veszélyesebb helyek megtisztításának céljából még az űrsikló odaérése előtt el lehetett juttatni. Érdekesség, hogy bár az eredeti R-Type Jamma kompatibilis boardon kapott helyet, mégsem működött másik gépbe szállítva (egy 5 V-os átalakító miatt).

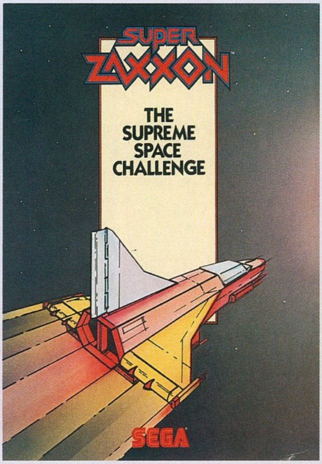
Az R-Type Leo-ban annyi volt a változás az előző kettőhöz képest, hogy az oldalra scrollozó shooter pályái még színesebbek és látványosabbak lettek, nagyobb teret kapott a világűrben vívott harc és a pajzsként funkcionáló Orbot lecserélték két oldalt elhelyezkedő típusra. Az R-Type sorozat világa a klassz játékmenettel, biomechanikus teremtményeivel örökre beírta magát a shooterek nagy könyvébe.

1992-re a mászkálós, verekedős játékok elértek arra a pontra, hogy szinte minden magára valamit is adó kiadónak megtalálhatóak voltak a repertoárjában. A '90-es évek meghatározójává vált beat'em up stílus elözönlötte a játéktermeket és megteremtette azokat a legendákat, amikre még most is elmosolyodva emlékezünk vissza. Kedélyes baráti társaságom még mindig leül az olyan klasszikusok elé, mint a Golden Axe: Revenge of Death Adder, Knights of the Round, vagy épp a stílus nagy képviselője, a Cadillacs & Dinosaurs. Bár kétséget kizárólag korábban is voltak földbe döngölő alkotások (mint pl. a '87-es Shinobi vagy a '89-es Final Fight és Streets of Rage), az aranykornak a '90-es évek elejét nevezhetjük. Valami oknál fogva azonban a Cadillacs & Dinosaurs vitte el a hazai játéktermekben a pálmát. A Mark Shultz képregénye alapján készült játékból animációs rajzfilm is kerekedett, melyben a dínók megmentésére induló csapat mindennapjainak kalandos utazásait nézhettük végig a tv képernyőkön. Az oldalra scrollozós és rajzfilmszerű játékban a négy hős valamelyikét kiválasztva kellett a futurisztikus New York (2513) és környékének utcáin rendet tenni az állatokat tenyésztő és genetikailag manipuláló rosszfiúk között. Jack Tenrec, Mess O'Bradovich, a felfedező és bájos Hannah Dundee és Mustapha Cairo erőteljes mozgásokkal, egyénre szabott speciális támadásokkal, milliónyi felvehető fegyverrel és dobálható tárggyal igyekezett elejét venni a szörnyűségeknek. A játékmenet rettenetesen hasonlít egy szintén sikeres Capcom produktum, a Final Fight mozzanataira: a város egyes negyedeit megtisztítva juthatsz csak előre, s minden egyes körzetben (legyen az elhagyatott sikátor, garázs, kaktuszokkal borított táj, őserdőben levő falu, vagy akár egy földalatti kutatóállomás) stage bossok vártak rád. A játék rendkívül színes látványvilágot tárt a szem elé: remek hanghatásokkal és zenéjével messze kitűnt a hasonszőrű programok kavalkádjából, és háromjátékos (tehát egyidejűleg maximum hárman irthatták az ellent – mondjuk többen nem is nagyon fértek volna oda a géphez) kabinetjei pedig tekintélyt parancsoltak a legjobb címeket felvonultató játéktermekben is. Ehhez nagyban hozzájárult a Capcom frissen fejlesztett játéktermi rendszere, a JAMMA kompatibilis CPS1, amelyben egy Motorola 68000-es CPU mellett egy Z80as társprocesszor és egy YM-2151-es hangchip szolgáltatta a talpalávalót.

Megannyi sikeres programról ejthetnénk még szót 1992 kapcsán, hiszen ebben az esztendőben került piacra minden idők egyik legjobb verekedős játék duója, a Street Fighter II és a Mortal Kombat, akik olyanok babérjaira törtek, mint az Art of Fighting vagy a Fatal Fury. Ez azonban már egy másik történet… Javaslataitokat, véleményeiteket várom emaiben, márciusban találkozunk, addig is: Stay Tuned!

Stinger
stinger@576.hu







FEKETE GYÉMÁNT



Néha az ember úgy vágyik valamire. Valami jóra, amitől érzi, hogy igen, jó élni, hogy igenis vannak még a földön olyan dolgok, amikre rá lehet csodálkozni, és amiktől az öröm oly jól ismert érzése begyújtja az agyában a boldogságért felelős enzimek kéj-kályháit. Ezek a halandó embereknél egyszerű okok is lehetnek. Mondjuk egy finom étel, egy kellemes társ, egy jó zene, vagy valami (véletlenül) különlegesre sikerült mozifilm.

De egy gamer az más.

Neki ezek mellett szüksége van egy speciális tevékenységre is, a játék élvezetére. És most teljesen mindegy, hogy aknakeresőzik, hálózatra kötve kommandózik vagy nevelgeti a varázslóját valami globális virtuális világban, esetleg erő-visszacsatolásos kormányt szorongatva nyomja szőnyegpadlóig a gázt egy versenypályán. A lényeg ugyanis a szórakozás, és érezze mindenki magát nagyon különlegesnek, ha a huszadik éve felett is felhőtlen szórakozást jelentenek neki eme dolgok, mert ez azt jelenti, hogy az elméje nem csontosodott be, hanem még mindig nagykanállal eszik mindent, ami működésre bírja a logikai alegységeit vagy csak simán a szem-kéz koordinációs, gyorsított idegpályákat, optimális esetben mindkettőt.

A játékos viszont finnyás fajta, ami természetes.

Most nem is feltétlenül az egyes stílusok közötti különbségekre gondolok, hanem a minőségi direktívákra. Hiába szeretem a brassóit, ha a hús rágós, mócsingos, vagy a krumpli maradt félig nyers, esetleg el van sózva vagy ellenkezőleg, totál íztelen az egész. Egy játéknak ugyanígy megvannak a maguk kis minőségrontó tényezői. Ezek jól elkülöníthető fogalmak, és ti is hónapról-hónapra látjátok ezeket a definíciókat a cikkek végén az értékelő mezőben. Sőt, vannak, akik ezeket nézik meg először, és csak ezután kezdenek neki a publikáció olvasgatásnak, amiben kielemezzük ezen értékek mibenlétét, és megindokoljuk számértékeik eredetét. Most sem lesz másképp. Miért kapott a Black ennyire kiváló értékelőt? Mitől okoz ekkora örömet és boldogságot a finnyás játékos társadalomnak?

Mint már néhányszor megemlítettem, Martinon le lehet mérni kapásból, hogy a teszt céljára kiadott játék nagyjából melyik minőségi osztályba tartozik. Van a *hanyagul odavetett* kategória, amiről talán nem is írnánk, ha jött volna több olyan cucc, amivel szívesebben feltöltöttük volna az oldalt. Bemutatása részéről úgy történik, hogy *„lenne itt egy- két egyoldalas"*. Ez már mindent megmagyaráz. Ez felett áll a személyesen, de különösebb instrukciók nélkül odaadott osztály, ami egy erős közepest takar, de csodákat nem szabad várni az anyagtól. A harmadik szint már érdeklődésre tarthat számot, mivel látszik rajta, hogy ha nem lenne a rengeteg főszerkesztői teendő és a mértéktelen Word of Warcraftozás, akkor ő is szívesen írna pár sort az alanyról. A négyes minőség már egyértelműen felismerhető. Martin magyaráz, mire figyeljen az ember, mi benne a nagyon jó, mit nem láttunk eddig, szóval gondolatban már meg is írta róla a cikket, és ennek az összefoglalóját hallhatom tőle.

Na és végül ott az *überspiel*, a *megajáték*, a kihagyhatatlan csoda, a *prima materia*, amiért az adott konzolt megcsinálták, ami értelmed ad a létezésének, ami nélkül csak egy hideg, kocka alakú tárgy, egy lélektelen, műanyagból és némi fémből álló szerkezet. Martin a diszkekkel a kezében ecseteli, hogy ilyet eddig nem látott, hogy ez jobban néz ki, mint a Metal Gear Solid 3, a fegyverektől bepisilt, olyan élethűek, de nem csak a küllemük, hanem a hangjuk és a viselkedésük is az. Hogy ilyen helyeken még nem járhattunk játékban, mert ez erdő, nem pedig egy erdőnek *kinéző* helyszín. Elmesél pár dolgot a Black produceréről, hogy mi inspirálta a játékot, hogy a kiállításon is csak egy elszeparált szobában lehetett belenézni a készülő alkotásba; de nem éri be ennyivel, hiszen ezt látnom kell *most*. Leültet, beteszi a dobozba a demót, majd a kontrollerrel a kezében szinte narrátor lesz. Nézd ezt a pisztolyt, ezt a gépfegyvert, figyeld, hogy esik el az ellenség, nézd azokat a fényeket, a tájat, kíváncsi vagyok, PS2-n mennyire tudták ugyanezt megcsinálni, ez szinte olyan, mintha X360-on futna! És igaza is van. Végül megkapom a két előzetesnek szánt példányt (látom, alig akarja kiadni a kezeiből, vinné haza őket magának, de már késő), és rohanok, nehogy meggondolja magát.

A **Black** lényege a töltőképernyő és a főmenü alatt már megjelenik. Kilökött, üres töltényhüvelyek repülnek, majd egy gépfegyvert látok, ami elsőre olyan, mintha előre kiszámolt videó lenne, de nem az. Valaki sorozatot lő, majd tárat cserél, egy mozdulattal betolja az első golyót a töltényűrbe, és kezdi elölről. Nincs túl sok beállítási lehetőség, de a 60Hz-es frissítési támogatás biztosít a gyorsabb és folyamatosabb látványról, a 16:9 képarány pedig megnyugtatja az arra érdemeseket arról, hogy mégsem volt akkora hiba annyi pénzt kiadni a plazmatévére.

Egy szobában kezdek, markomban pisztoly, az ablakon pedig betűz a nap. A bútorzat csekély, két asztal van csupán, és én elindulván az ajtó felé nekimegyek az egyiknek. Eddig is láttam már asztalokat más játékokban is, és először nem is tulajdonítottam annak sem jelentőséget, hogy az asztal megmozdult amikor nekimentem. Eddig is voltak a gamékban itt-ott ilyen objektumok elvétve, szétlőhető hordó és egyéb interaktív dolog. Csakhogy itt bemozdult a másik asztal is, mire kíváncsian elkezdtem lőni, és igen csak meglepődtem, mivel a bútordarab az oldalára borult! Vizsgálgattam volna tovább is az ügyet, de kintről kiabálás hallatszott – gondolom megláttak, miközben az asztallal szórakoztam, majd elkezdtek tüzelni is





rám, amitől a szépen csillanó ablaküvegek darabokra törtek. Egyre jobban tetszett a dolog, és kijutván a szabadba körülnéztem volna jobban is, de a körülmények miatt előbb az olyan apróbb dolgokkal kellett szembesülnöm, hogy itt bizony az ellenség nem bújócskázik, hanem rohamoz, és hogy eddig még nem láttam ennyire jól kinéző, géppisztolyból felcsapó torkolattüzet (az egyetlen baj az volt, hogy én a cső rossz végén álltam). Lehet, hogy kissé túlzás a kicsapódó gázok elnagyolása, de a játékban haladva rá kellett jönnöm, hogy az alapokat nem az élethez próbálta meg alakítani a producer, hanem a legjobb akciófilmekhez. Amikor például megkérdezték tőle, hogy mit tart magáról érdemesnek elmondani, felsorolt évszámokkal egy kis filmlistát azokról a mozikról, amelyek meghatározták az életét. A Black szempontjából érdekes benne felfedezni a Die Hardot, a Sziklát, a Ryan közlegényt, és a Black Hawk Downt is (a magyar címe Sólyom végveszélyben, ha jól emlékszem). Még azt is elmondta adalékként, hogy 2003-ban lőtt Las Vegas-ban éles géppisztolyokkal, és ezek után olyan játékot akart készíteni, amiben ezt az érzést vissza tudja adni. Nem zöld taknyot kívánt lövöldözni meghatározhatatlan fajtájú űrlényekre meg mutánsokra, hanem rendes embereket és élethű fegyvereket akart viszontlátni egy olyan környezetben, ami a legeslegjobban hasonlít arra, amit a *valóságnak* ismerünk, ugyanakkor kellően látványos elemeket is felvonultat, mint az elmúlt 10-15 év leghíresebb akciófilmjei. Hát ilyen elem ez a torkolattűz is, amit az én fegyveremen is megvizsgálhattam, amikor beleeresztettem egy sorozatot a legközelebb merészkedőbe.

Hú, ez elég klassz!

A fegyver hangja szaggatja a hangszórókat, a kontroller remeg a kezemben, érzem a birtokomba került tűzerőt. És az AK-47-es gépfegyver AK-47-es gépfegyvernek is néz ki, nem pedig egy AK-47-eshez *hasonló* textúrával borított és AK-47-hez *hasonló* alakú objektumot fogok virtuális kezeimben. Ennél jobb dinamikus fémes fényhatásokat még tényleg nem láttam sehol! Amikor megyek vele, vagy tárat cserélek, teljesen valósághű hatást kelt, de ugyanez mondható el a többi fegyverről is, legyen az pisztoly vagy RPG. Az élethű kinézet mellett szerencsémre a játékbeli hatásfokuk is megfelelő, így első áldozatom párszor megbillen a becsapódó lövedékektől, majd teljesen jó rongybaba fizikával elterül a földön. Közben a többiek fedezékből lőnek rám, ezért célszerűnek látom a gyors mozgást, miközben azért reflexből visszalövöldözök, és elismeréssel nyugtázom azt, hogy a golyók becsapódása kis porfelhőket ver fel, vagy szikrákat csihol, ha fémmel találkozik.

Egyszer csak felfedezem, hogy a közelemben bujkál az egyik támadó, valamiféle lemez mögött. Na, gondoltam, most megnézzük, mennyire is interaktív a környezet, hátha a két asztal meg a puskával szétlőtt ajtó a kezdő szobában csak afféle kis bónusz volt, amivel a játék elején akarták átverni a gyanútlanokat. A teszt úgy zajlott, hogy darabokra szedtem a vékony lemezt, majd a mögötte lévő deszkák is kaptak, szanaszét törtek, és a meglepett fickó is megkapta a neki szánt golyómennyiséget.

Itt kezdtem el gyanút fogni, hogy esetleg többről van most szó, mint egy sima First Person Shooterről.

Emlékeztek a Red Faction játékokra? Ott kihangsúlyozták a lerombolható környezetet, de az csak azokon a helyeken volt olyan, amit külön úgy csináltak meg. A Blackben viszont még a kiégett kocsironcsok is bemozdulnak, ha találatot kapnak, vagy a közelükben robban fel valami. De ez még mindig csak a kezdet, hiszen az első hadszíntér első pár házát hagytam csak el. Ez egy városka amúgy, de korrektül lerombolva, ám bámészkodni nincs időm, ugyanis egy útkereszteződésben utolérem pár emberemet, akik éppen összeakadtak a rosszfiúkkal. A rosszak fedezékből lőnek, az utánpótlás átugrál egy romos falon, mi pedig erősen hátrálunk. Na, ez már kezd igazi tűzharchoz hasonlítani! Pláne, hogy az előttem a falba és földbe csapódó lövedékek olyan port vernek fel, hogy nem látok semmit. És ez talán a másik dolog a grafika élethűségében, ami miatt jelenleg ez a legjobban kinéző FPS, hogy nem steril a környezet, hanem a golyók nyomán tényleg érződik a rombolás. Nem csak apró, gyorsan semmibe vesző porfelhőcskék keletkeznek, hanem tényleg olyan érzése van az embernek, hogy szanaszét mállik a vakolat és a tégla, és sokszor csak vaktában tüzeltem arra, ahonnan haloványan látni véltem a torkolattüzeket, vagy feltűnt egy ellenséges, imbolygó és homályos árny.

Ám koszt és felfordulást mi is okozhatunk. Ezt akkor kezdtem el komolyan venni, amikor megcsodálhattam egy felém repülő rakétagránát bodros füstcsíkját, majd detonáció a közelemben, és az életerőm hirtelen igen kevésre fogyott, amit a hősöm úgy reagált le, hogy a kép szürke lett, a zajok eltompultak, és hevesen dobogni kezdett a szívzörej hangmintája. Ám ilyen eszközt nekem is kikészítettek az egyik sarok mögé, s rohantam is vissza érte, hogy lecseréljem a puskámmal, ugyanis egyszerre csak két fegyver lehet nálunk, korrektül. Becéloztam a toronyban kukkoló rakétást, tüzeltem, ám célba éréskor nem csak úgy robbant egyet a gránátom, hanem az egész célterület berobbant, hatalmas tűzgolyó és füst kíséretében, majd szanaszét dőlve leomlott! A maradék lőszert kíváncsian ellőve megint csak örvendezhettem, mert volt, ahol egy komplett házdarab lett rommá, egy teherautó pedig felrobbanva szanaszét repítette a közelében lévő pár katonát, majd a roncs égni kezdett. Az interaktív környezet tehát olyan szinten interaktív, hogy nem csak a robbanás detonációja sebesíti meg a hatósugárban tartózkodókat, hanem a leomló falak, oszlopok, de bármilyen tárgy is komoly veszélyt jelent rájuk és természetesen ránk nézve is. A pályának hamarosan vége is lett, de nem kell megijedni, mert a későbbiekben olyan hatalmas és tetszés szerint bejárható helyek jönnek, mint a másodikként betöltődött erdő.

Ez tényleg szuper, gazdag vegetáció, nem csak pár csenevész fa, és „erdőnek kinéző hely”, hanem valódi erdő. Nem lehet nem észrevenni azt a kis házikót, ami mellé egy jókora piros tartályt pakoltak, és szinte kínálja magát a levegőbe repítésre – pedig amúgy nem tennék ilyet, mert minek feltűnősködjek az ellenséges környezetben? A romok mellett továbbhaladva dicsérem a hajladozó magas füvet, lassan gomolygó párát, a lombok közt áttörő fénypászmákat, a távolban csak kékes sziluetteket láttató légkör-szimulációt, és felfedezem az első, valóban említésre méltó rosszaságot, a textúra remegést. Ez sajnos csak a PS2 verziót érinti, mivel X-en stabilan állnak a sokszögek. Ha már a másik gépnél tartunk, grafikában ezt leszámítva csak annyi a különbség, amennyi a Burnoutok között van, mivel ugyanaz a cég, a *Criterion* szállította le nekünk azt is (mint közismert). Az erdei pályán tudtam csak összehasonlítani a két verziót, mivel a Microsoft gépre csak egy ilyen demót kaptunk, míg PS2-re egy véglegesnek mondható állapotot. Így nem tudom, hogy X-en a bolti változatban lesz-e mélységélesség effekt a bekapott találat jelzése mellett a fegyver töltéskor is, mert a PS2-n a fókuszt a harci eszközre vitték reloadnál, miközben a távolabbi részek elhomályosodtak, és itt egy kis pont volt célzási segítség gyanánt, ami a színével is jelezte,



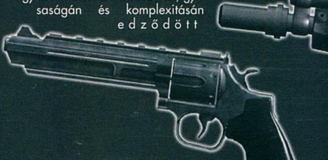






hogy éppen mit vettünk célba, dobozon pedig kerek a célkereszt. Az erdő kinézete a nagyobbik konzolon valamivel lágyabb és élethűbb hatású volt, és a fényekkel is jobban bánt, bár kissé zavarónak hatott néha a levelek körüli vibrálás. Egyébként ez a remegés sem olyan nagy gond, mivel csak akkor észlelhető, ha olyan fél méterről nézzük a falat, fát, földet vagy ilyesmit, de még mindig jóval megbocsáthatóbb és észrevétlenebb, mint pl. a Killzone néhai belassulása.

Nyugodtan megkérdezhetitek, hogy mi még a kompromisszum ezért a látványért. Hogy mennyire darabos a grafika, vagy mennyire rángat be egy-egy nagyobb robbanáskor, és ha sokan tüzelnek egyszerre De a Burnout autóin, gyorsaságán és komplexitásán edződött





engine 95%-osan stabil teljesítménnyel birkózik meg a harctéri feladattal. A maradék 5%-ban viszont lelassul a fegyverek kattogása, a távolban picit darabossá válnak az emberek mozdulatai, de sohasem olyan hosszú időre, ami miatt lehordanám a programozókat. Talán lehetne valamivel gyorsabban haladni, vagy opcionálisan kérni lépés szimulációt, mert csak simán suhan a táj, és az analóg karok érzékenységét sem lehet állítgatni. És ha még a golyónyomokon is javítanának, hogy ne legyenek ilyen nagyok és egyforma méretűek, teljes lenne az örömöm. Meg nem akarok telhetetlennek tűnni, de azt is szeretném, hogy ne ugyanúgy inogjon meg valaki, ha belelövök, mert pisztoly esetén ez olyan, mintha ganxta rappet adna elő szerencsétlen ezzel a monoton hajlongásával.

Na, de térjünk vissza a látvány dicséretéhez, mert ezzel nem tudok betelni. Most éppen azon lelkesedtem be, hogy elértem a határállomáshoz, aminek a reflektorfényei fényudvart létrehozva tűztek át a levelek között. Az effekt annyira lefoglalt, hogy észre sem vettem, hogy lebuktam, és húzódhattam vissza védekezni. Távolról lövöldözve néha azon kaptam magam, hogy meghúzom a ravaszt, és figyelem, hogy a késleltetett becsapódás mit okoz, hányadik találatra robban fel valamelyik piros színű láda vagy hordó, vagy hogy szikráznak a fém dolgok, például a drótkerítések. Ez az ellentűzre is igaz, aminek a legjobb példája az RPG, ami elől simán ki lehet térni, és volt, hogy beálltam egy teherkocsi mellé, majd a jellegzetes indítási hang után odébb sétáltam, és gyönyörködve néztem a detonációt.

A dinamikusan változó környezet még mindig csodálatra késztet. Robbants fel egy gáztartályt és menj át a lyukon, ami ettől a kerítésen keletkezett, vagy lövöldözd ki a reflektorokat, esetleg használd ki a shotgun tűzerejét, és juss be olyan ajtókon, amiket zárva találsz (istenkém, ez mennyire hiányzott már). Később egy folyóhoz érve megbámultam a fodrozódó vizet, majd felnézve az égre a holdat is megszemléltem, és megállapítottam, hogy nagyon szuper rajta az a ragyogó fénysáv, de mintha a valós életben a felhők a Hold előtt haladnának el, nem pedig mögötte (vagy UFO volt és nem hold?). Ha nem a harc foglal le, akkor a környezeten legelteted a szemed. De a pörgős játékmenet miatt inkább a ravaszon tartsd az ujjadat.

A későbbi részeket is felsorolhatnám, de lassan nem tudok mit írni a „csodálatos”, „elképesztően szuper”, „bámulatos”, „ilyet még nem láttam”, és hasonló jelzők helyett. Mert itt van mondjuk a temető, ahol mesterlövész tüzel rám és arra a csajra, akinek a vallomását bejátszották a kihallgatás előző szakaszában, még a bevezető videóban.



Szóval, az ember azt gondolná, hogy elbújik a sírkövek mögött, kempel, majd a lövés után biztonságosan átrohan a következőhöz.

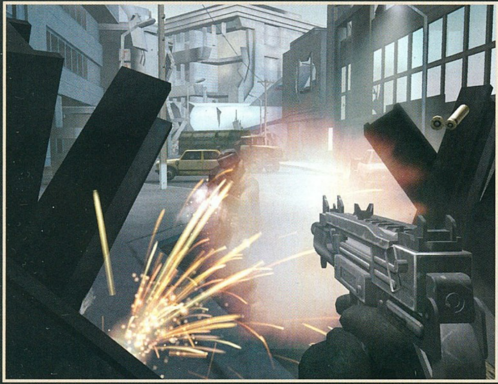
De a Blackben nem így megy.

Az ember elbújna a sírkövek mögött, ha nem látná, hogy az igen hatásos Walther 2000 puska lövései nyomán azok simán darabokra hullanak, így megpróbál oldalazva eljutni egy biztonságosnak látszó, szilárd falig. De az is csak a Blackben fordul elő, hogy kiszúrva a templomtoronyban megbúvó lesipuskást, odalő egy pár sorozatot, mire a templom harangja nagy kongással, a tető jókora részét kiszakítva leesik az épület mellé a földre. Mert ilyen ez a Black!

A történéseknek nincs túlzottan sok előzménye. A filmként leforgatott, montázsokkal alaposan megspékelt bevezetőből csupán az derül ki, hogy a Black nevű katonai csoport számonkérés nélkül bármilyen eszközt bevethet az USA védelme érdekében. Valami viszont nagyon balul sült el, aminek a foly-









ományaképpen mi, vagyis a főhős, Jack Keller már egy kihallgatáson jelenünk meg. A kérdező és a válaszadó arcát ritkán látjuk teljesen, és ez, meg a gyors vágások már megadnak a játékhoz egy elég kellemes, feszült alaphangulatot. Az irányítást végre megkapván az a feladatom, hogy játsszam le az előző négy nap történéseit, így a pályákhoz az előtörténetet mindig a kihallgatott katona szolgáltatja. Ez teljesen jól van így, mert egy filmekből merített játéknak legyen is filmes betéte.

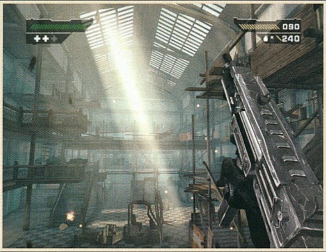
erhető bónusz fegyverek lehetőségét. A hard pedig a profiknak való, mivel nincs a pályákon felvehető és később elhasználható nagy, illetve azonnali de csekély gyógyulást okozó kis elsősegély csomag, ami a területek terjedelmét és a küldetések hosszúságát figyelembe véve tényleg abszolút reális helyzetet teremt, és csak ennek a teljesítésével érhető el a Black Ops mód. Multi játékra vagy online módra nem találtam lehetőséget, de mint említettem, nem a bolti, csak egy „tesztelhető" feliratú verzióval volt szerencsém találkozni, így ha meglesz a végleges kiadás, majd megemlítem ezeket (csak ne felejtsem el). A hangokkal sincs gond, pláne az erdőben volt olyan érzésem,



Ja igen, a hangulatot szerettem volna ecsetelni, bár fentebb már áradoztam róla eleget. Az mindenesetre biztos, hogy ilyen jó harcot manapság nem nagyon lehetett játékban átélni. Olykor viszont kissé meglepődtem, mert simán az ellenséges fickó mögé sétálhattam oldalról, vagy tűzharcban felrobbanthattam egy tartályt pár katonával egyetemben, ami a száz méterre járőröző egységnek fel sem tűnt, mert folytatták az útjukat teljes nyugalomban. Négy fokozatban tehetjük próbára magunkat, de a Normal pont jó az átlag játékosoknak, viszont a legkönnyebbel ne próbálkozzatok, mert elvesztitek a megny-



mintha a szobában is hasonló lenne a vegetáció, de a robbanások, lövések és egyéb környezeti zajok is kiválóak, és olyan jól szólnak 5.1-es hangrendszeren, hogy tanítani kéne.
Él is filozofáltunk Martinnal, hogy ilyet eddig miért nem csinál-





tak még, és minek az erőltetetten előrehozott next-genny korszak, amikor a jelenlegi gépek is képesek ilyen minőséget produkálni. Láttad a Killzone-t? Nem láttál még mindent. Játszottál a Halo-val? Nem játszottál még mindennel. Harcoltál a CoD-ban? Nem harcoltál még mindenhol. A Blacket látnod kell, játszanod kell vele, harcolnod kell benne. Ez a jelenlegi csúcs, amivel a kis gépek rendelkeznek. Ez egyszerűen kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

Dzson



MARTIN BELESZÓL!

Én az Xbox verziót láttam először, és azt mondtam, hogy ez jobban néz ki, mint a jelenlegi 360 stuffok. A legszebb játékok között van mind X-re, mind PS2-re. És rohadt jó. Tudjátok miért? Mert olyan tökös srácok fejlesztették, mint amilyenek mi is vagyunk, ti is vagytok: igazi hardcore gémerek, akik nem (csak) a dollár ezrek látják, hanem azt is, hogy mitől jó egy játék. Ha ezt nem veszed meg magadra vess!

BLACK

EA / CRITERION

PS2, XBOX

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2	1 Játékos memóriakártya 8mb (100KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos

✔ jelenleg nincs ennél jobb fps
× kisebb animációs és ai hiányosságok, multi?

XBOX PS2

10 pont

GENGSZTERKEDÉS HALÁLIG

Mostanság igencsak tele van a padlás ezekkel a „feka / fehér gengszterek / rendőrök kiirtják / bucira verik az ellenséges ganget és a rendőrségi állomány nagy részét, vagy épp fordítva, levadásszák a rosszfiúkat, felszámolják a bűnözői szervezeteket” típusú játékokkal, hogy csak néhány példát említsünk: 50 Cent Bulletproof, Total Overdose, True Crime New York City, The Warriors, Crime Life, Urban Reign. Véleményem szerint a felsorolt játékok egyenes ági leszármazottai a GTA sorozat sikere által keletkezett lökéshullámnak, és a rezonancia egyfajta utózöngéjének is felfoghatjuk az *Eidos* újdonsült játékát, a **25 to Life**-ot, ami kicsit lemaradva a nagy karácsonyi forgatagról csak januárban futott be, mintegy sereghajtóként jelezve, hogy talán egy időre most vége a hasonló stílusú játékok özönének. Ha nem, akkor tévedtem…

A 25-ről volt már szó korábban valamelyik hírrovatunkban is, de ami a legérdekesebb, hogy az Eidos azzal a szlogennel reklámozta a játékot, hogy a 25 to Life a Socom sorozat átültetése nagyvárosi környezetbe, és hogy minden eddigi próbálkozásnál jobban kidolgozott multiplayer lehetőségek várnak az egyszeri játékosra. Ja persze…

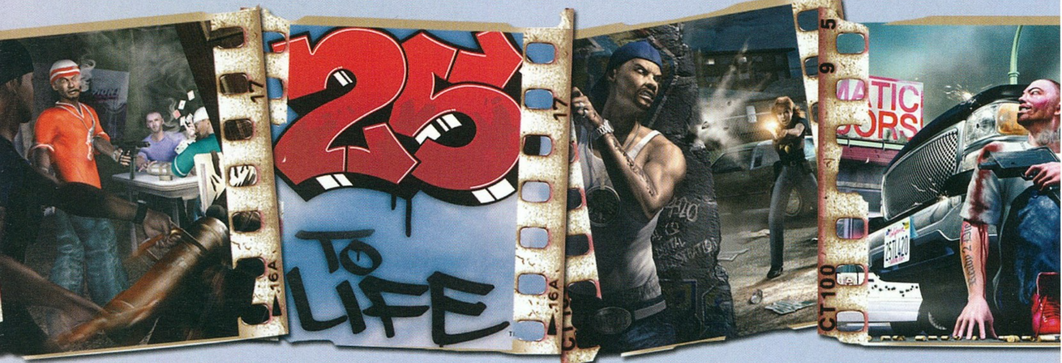
Azért azok se ijedjenek meg, akiknek nincs lehetőségük felcsatlakoztatni a PS2-jüket (Xbox-ukat) az internetre, a játékban találunk, ha nem is túl hosszú és tartalmas, de sima egyjátékos módot is.

A sztori elég egyszerű klisékkel operál, adva van egy feka srác, aki szeretne végre normális hétköznapi életet élni, ezért kiszállna a galeriből, de még előtte le kell bonyolítania egy utolsó üzletet, ami természetesen a lehető legrosszabbul sül el, és nem csak hogy oda a lóvé, és a rendőrséggel a hátában kell kereket oldani, de még a családját is elrabolják, ezáltal nyújtva inspirációt az elkövetett hiba kijavítására. A játék egyébként négy vagy öt nagyobbacska fejezetre oszlik, amely chapterek még külön pályákra is bonhatóak, így jön ki az egyenlet végén a tizenkettes szám, amivel a játszható szintek számát tudom matematikai pontossággal megadni. Mivel fejezetenként változik a helyszín, és a főszereplő Freeze – ő lenne a fekete fickó – hamar hűvösre kerül, Mexikóban például majd Calderont fogjuk irányítani, de azon se lepődjünk meg, ha mondjuk a második fejezetben egy rendőr szerepébe kell belebújnunk, aki egyébként a már említett Calderont űzi-hajtja végig a városon. Természetesen lesz majd egy áruló is a csapatban, méghozzá a hatalmas csöcsökkel rendelkező Maria Mendoza névre hallgató rendőrnyomozó kisasszony, aki összejátszik Calderonnal, de többet inkább nem árulnék el a sztoriról, így is majdnem minden poént lelőttem már jó előre. Annyit azért még megemlítenék, hogy a sok közhely között tényleg megindító a játék végén, amikor Freeze kiirtva a teljes közép-amerikai lakosság javát, a zsarukkal a nyomában rátalál a fiára, és egy szívszorító monológban adja egyetlen fiúgyermekének tudtára, hogy nincs már mitől félnie, és soha többé nem hagyja magára, mostantól ketten együtt szállnak harcba, akár az egész világgal szemben is. Ez a jelenet mélyen megérintett, valami megmozdult bennem, és én riadtan néztem körbe a szobába, hogy vajon rajtam kívül észrevette-e valaki az orcámon végiggördülő kövér könnycseppet, de rá kellett jönnöm, egyedül tartózkodom itthon. Mindegy, ezt csak mi, fiúgyermekes apák értjük…

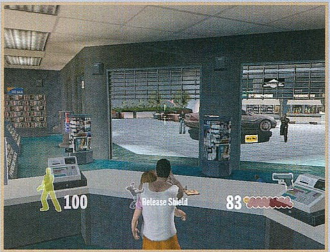
Visszatérve a játékra, az Eidos-nál nem cifrázták túl a dolgokat, kezdhetünk új játékot sima egy playerben, illetve többféle netes vagy hálózati játékot, attól függően, hogy épp milyen konzollal is rendelkezünk otthon. Az Option menü elég szegényes, hiszen az alapbeállításokon túl szinte semmi a későbbiekben használható dolgot nem találunk itt, gondolok például a más játékoknál előszeretettel alkalmazott, a cégek egyéb termékeit reklámozó előzetes mozikra, vagy a játék során megnyitható extra tartalmakra, ami mondjuk a legtöbb esetben koncepcionális rajzokat és vázlatokat szokott takarni, de a 25 to Life esetében még erről sem beszélhetünk. Csak a hiányukról.

Négyféle nehézségi szintet találunk a játékban, amik között igazán éles eltérést nem tapasztaltam (persze nem játszottam végig az összes pályát minden fokozaton, csak úgy beléjük nézegettem), de általánosságban elmondható, hogy leginkább a sebzés mértékét illetően nehezedik a játék, valamint a felszedhető gyógyító cuccok, és a töltények száma csökken radikálisan a nehezebb fokozatokon.

A graffitikkel operáló töltőképernyő után még kapunk egy rövid eligazítást, amivel nagy vonalakban vázolják a történéseket, és ahol ismertetik velünk a különféle elsődleges és másodlagos teljesítendő feladatokat is, és máris az akció kellős közepén találjuk magunkat. Érdekes módon a játék bár egy árkád jellegű, szimpla külső nézetes lövöldözős-mászkálós cucc, a figuránk irányítás mégis teljesen az FPS játékok mintájára történik. A két analóg kar szolgál az előre-hátra és az oldalazó mozgásra, illetve a nézelődésre, a lövés, a fegyverváltás, a letérdelés, és a másodlagos fegyver elsütése gombok pedig meg felkerültek a blokkokra. A négy (PS2-ön Kör, Négyzet, X-en az X, Y, stb.) akciógomb a nálunk lévő fegyverek cseréjére, töltésére, illetve tárgyak használatára, ajtók be és kinyitására, kapcsolók aktiválásra szolgál. A digitális irányítógomboknak is van azért funkciója, velük tudunk kisandítani a sarkokon, és egyéb tereptárgyak mögül (pl.: oszlopok). A D-pad fel iránya elég vicces, hiszen ezzel tudunk rápirítani a gaz ellenre, és szigorú tekintet mellett felszólíthatjuk, hogy adják meg magukat, vagy tegyék a földre a fegyvereiket, ami egyes estekben még működik is. Lehet egyébként a fegyverekkel célzás közben zoomolni (PS2-ön pl.: az R3), a közelítés mértéke nagyban függ a lőfegyver típusától, értelemszerűen erre a sniper rifle a legalkalmasabb. Mivel az beállításoknál megváltoztathatjuk az analóg karok érzékenységét, saját képességeinkkel tisztában léve egy egész korrekt irányítást lőhetünk be magunknak, amiben csak az fog kicsit bezavarni, hogy mindig valamivel az emberünk felett lesz a célkereszt, köszönhetően a már említett külső nézet + FPS irányítási rendszer párosának.

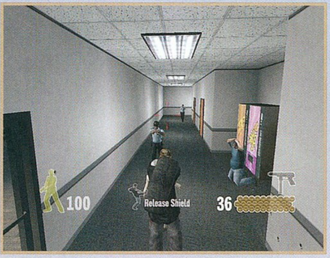


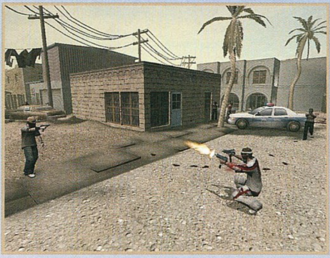
Fegyverekből, ha jól számoltam egyszerre három lehet nálunk, plusz egy eszköz a közelharcra, mint például kalapácsok, kések, vagy amikor épp a rendőr figurával játszunk egy elektromos sokkoló pisztoly. Ami a komolyabb cuccokat illeti, semmi meglepőre ne számítsunk: erősebb-gyengébb pisztolyok, shotgunok, gépfegyverek, dupla gépfegyverek kísérik végig véres leszámolásunkat, ezek mellé a gyilkoló eszközök mellé figyel be néha a már említett távcsöves puska, vagy a gránátvető, illetve utunk során szedhetünk fel még különféle gránátokat is. A tűzharcban jól jön, hogy a célkereszt pirosra vált, ha ellenfél kerül elé, illetve, hogy a muníció pótlása közben is tudunk tüzelni, ezalatt azt értem, hogy nem kötelező végigvárni, amíg mondjuk mind az öt töltényhelyet telepakoljuk a shotgunba, ha a helyzet megkívánja, akár az újratöltés felénél is nekiállhatunk lövöldözni (nyomogatni kell őrült módjára a blokkot). Megjegyzem, az esetek nagy részében jól működött a célzási rendszer, azaz, ha pirosra váltott a kereszt, valóban sikerült eltalálnom az ellenfelemet. Ez különösen akkor jön jól, amikor az ellenfelek élő pajzsként használják a civil városlakókat. Gyanútlan polgárokat egyébként mi is túszul ejthetünk az akciógomb segítségével, bár sok értelmet nem láttam benne, mivel nagyon lelassítanak a haladásban (lépcsőre például fel sem lehet velük menni), és hát nem nagyon érdekli a nyomorúságos életük a csúnya bácsikat, simán lelövik szerencsétleneket.











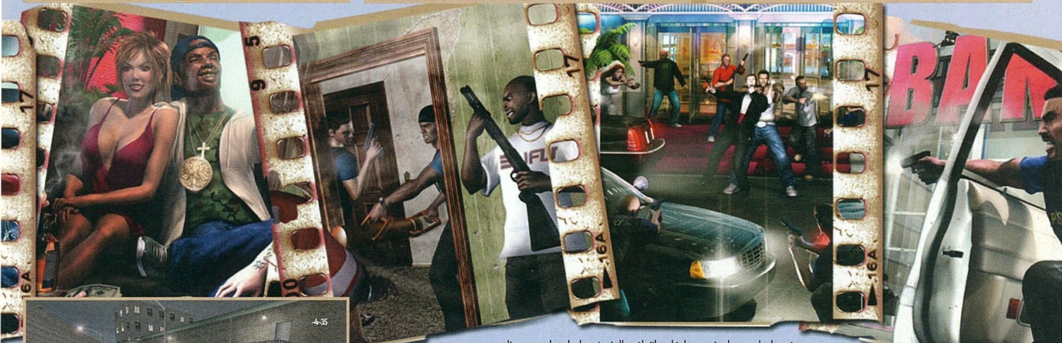
Ha már az ellenfeleinkénél tartunk érdemes néhány mondatban megemlékezni a mesterséges intelligenciájukról, ami leginkább a multiplayer játékokban használatos botokéra hajaz. Az oldalazásukkal az előre-hátracselező mozgásukkal, a ki-kikandikálásukkal, a néha hátrafelé futó, de ellenkező irányba tüzelő mozgássoraikkal inkább keltik gépi programsorok által vezérelt mesterséges ellenfelek képzetét, mint a környezetet és kialakult helyzetet lereagáló valódi emberek voltát. Ettől független vagy épp ezért, egész ügyesek, és néha igen frankó kis tűzpárbajokba keveredhetünk velük, azt mondjuk utáltam, amikor egy relatív alacsonyabb tárgy (pl.. egy kocsi) felett nem lehetet átlőni, és csak kergetőztünk körülötte, de összességében azért egész élvezhető a játék, csak kicsit egyhangú.

A pályák elég kicsik, némelyiknek kifejezetten aréna jellege van, ugyanakkor nagyon változatosak, és elég részletesek is. Nyomulhatunk majd mexikói kaszinóban, piactéren, drogbáró villájában, metróállomásokon, bevásárlóközpontban, de részt vehetünk bankrablásban, börtönlázadásban is. A másodlagos küldetések is mindig az adott helyszín jellegéből adódnak: a plázában ATM automaták kifosztása a cél, a kaszinóban meg mondjuk pénzszállító kis kocsikat kell feltörni, a villában pedig eldugott pénzeket kell felkutatni, talán a legszívatósabb alfeladatok, amikor védelmezni kell valakit, mondjuk egy rabtársunkat, de szerencsére nem a pálya teljes ideje alatt, hanem csak előre meghatározott részéig. Az ellenfelek egyébként elég sokszínűek, mindenféle biztonsági őrtől elkezdve, rendőrön és SWAT kommandóson keresztül, lesz egy csomóféle bűnöző is, és szerencsére nem olyan egy kaptafára készültek, mint mondjuk a Dead to Rights figurái. Elhalálozás után ugyan eltűnnek a hulláik, de a fegyvereiket hátrahagyják nekünk, ez alól talán csak a rakétavetős pali kivétel, de erre sem esküdnék meg.









Grafikailag nem egy nagy szám a játék: a figurák elég szögletesek, sok mozgásuk halál béna (pl.: a mikor létrán másznak) a környezet pedig sok helyen szörnyen egyszerű, máshol meg egész jól néz ki a cucc (van néhány egész jópofa effekt, pl.: amikor hozzánk vágnak egy molotov koktélt). Szóval ez egy ilyen vegyes saláta, de globálisan nézve az egészet, semmiképp nem érdemel a közepesnél jobbat (még Xbox-on sem). És itt most nem kifejezetten hiányosságokra gondolok, mert részletesnek részletes a játék, a videotékában szépen rendben sorakoznak a kölcsönözhető DVD-k, a kaszinóban be vannak keretezve a nyertes KENO (!) számok, az akváriumban halacskák úszkálnak, hanem magára a grafika minőségére, ami sokszor PS1-es színvonalon mozog. A hangok néhány fokkal jobban teljesítenek, egész jók környezetei zajok, a menet közbeni duma, a beszólások, bár némelyik fegyvernek olyan mély lövéshangot gyártottak le, hogy majdnem beszakított az ablakot a mélynyomó, a szinkronszínészek meg sokszor túljátsszák a szerepüket. Az viszont tetszett, hogy ha túl közel kerülünk egy robbanáshoz, a fickóknak besípol a füle, és rövid ideig nem hallunk normálisan, mint ahogy nagy sérülésnél is elkezd remegni a kontroller meg a kép is elmosódik. Viszont a játék fontos részét képezi zenei anyag, amit hírhedt rapsztárok (persze most ne a Geszti kategóriára gondoljunk, hanem inkább a Xzibit félére) muzsikájából áll, és egész ötletes módon csempészetek a játékba. Arról van ugyanis szó, hogy minden helyszínen több alkalommal is feltűnik egy-egy nagy kazettás magnó, ahol manuálisan a játék közben is váltogathatunk a zeneszámok között. A válogatás egyébként elég ütős, ehhez a játékhoz pont illek ez a fajta aláfestés.

A szavatosság az elég gyér (már, ami a one player szekciót illeti, multiban nem tudtam kipróbálni a cuccot) a tizenkét pálya hamar véget ér (könnyű fokozaton 4-5 óra), és mivel teljesítésekkor mindössze egy bonusz pálya nyílik csak meg, hamar kifullad a játék. Ami nem is baj, mert ez alatt a rövid játékidő alatt is, sokszor azon vettem észre maga, hogy idegesít a program, és hogy szeretném, ha már vége lenne az állandó lövöldözésnek. Szóval elég monoton a játékmenet, még akkor is, ha megpróbálták azt színesíteni, de sajnos ez csak részben sikerült a készítőknek. Akinek viszont még nincs elege ebből a játékstílusból, az nyugodtan beszerezheti magának, mivel valószínűleg megtalálja benne a maga számításait, csak aztán vigyázat gyerekek, el ne felejtsétek, hogy a könnyen leutánozható erőszak a legveszélyesebb!

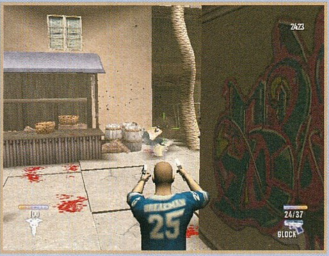
Csipi M Lee





MARTIN BELESZÓL!

Én most már egyszer nem gengszter, hanem inkább rendes ember akarok lenni egy játékban... nem, nem úgy rendes ember, hogy megölöm a rendetleneket... inkább mint egy angyal... hogy jócselekedeteket kéne véghezvinni... vagy csodát tenni... vagy valakiket boldoggá tenni.



25 TO LIFE

EIDOS

PS2, XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2	1 Játékos, 16 online memóriakártya 8mb analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos, 16 online

✓ néhány új ötlet
× rövid, csak esztelen lövöldözés

XBOX PS2

5.5 pont







A NÉGY KIS PORONTY ESTIMESÉJE

A 2004-es Legelő hősei mérsékelt sikerével végleg megpecsételődött a kézzel rajzolt animációs filmek sorsa. 40 év után a Walt Disney Pictures végül úgy döntött, ezentúl marad a jól bevált receptnél, így a számítógéppel készített rajzfilmek végleg átvették olyan híres klasszikus alkotásoknak a vezető helyét a gyermekek szívében, mint az Aladdin, Pocahontas, vagy az Oroszlánkirály. Kezdetben a Disney (pl. Szörny Rt., Némó nyomában), majd a Dreamworks (pl. Z a hangya), majd a 20th Century Fox (pl. Jégkorszak) szállt be a versenybe. A Dreamworks 2001-es Shrek című alkotása szakított az eddigi Disney-s klisékkel, és hatalmas sikert aratott világszerte egyedi stílusával és humorával.

A 2001-es bemutató óta tucatnyi Shrek témájú játékkal bombáztak minket az alkotók az összes lehetséges platformon, beleértve az egyre modernebb LCD kijelzős bunkófonokat is. Stílusra többnyire mindegyik egytől egyig platform-, akció-, vagy partijáték volt, ám egyetlen szempontból mind megegyeztek, egyik sem aratott különösebben nagyobb sikert a játékosok körében.

A (külföldön) tavaly év végén megjelent **Shrek SuperSlam** sem szakít a hagyományokkal. Stílusra ismételten egy partijátékot kaptunk, melyben ha nem is mindig, de az esetek döntő többségében a GC-s Super Smash Brothers-höz, az X-es Kung Fu Chaos-hoz, vagy bármelyik „melee" témájú egyéb játékhoz hasonlóan, itt is ismert karakterekkel püföljük egymást a rajzfilmből ismert helyszíneken.

Függetlenül attól, hogy az igazi játékhoz nem sok köze van az átvezető animációknak, az ilyen licencelt stuffoknál mindenképpen kulcsfontosságú lehet, és ezen a téren a Shrek SuperSlam sem okoz csalódást. Ennek megfelelően a Story mód is egy igen impozáns bevezető filmecskével indul.

Szamárnak kéne elaltatnia a négy kis játékos Dronkey porontyot, ám ez nem igazán sikerül neki. (Dronkey = Donkey és Dragon = Szamár és Sárkány porontyok. :) Ekkor megérkeznek Shrekék, és megpróbálják elaltatni őket egy mesekönyvvel, melyen ez a szöveg áll: „A 2. oldalon garantált szunya". Habár Szamár kételkedik a könyv sikerében, már az első felolvasott mondatnál bealszik, de ekkor az egyik kis Dronkey egy balszerencsés csuklással hamuvá porlasztja a könyvet. Így nincs mit tenni, Shrekéknek kell a saját kis sztorijukat elmesélni.

Ennek megfelelően 8 fő mesét hallgathatunk végig egy-egy rövidebb átvezető CG filmecskével, mely legnagyobb örömömre egytől egyik ingame grafikával készült. Az első mesében pl. Csizmás Kandúr tér be a Mérges Alma kocsmába, ahol a pultnál kőkemény határozottsággal rendel egy pohár tejet és egy sütit. Ekkor belép a helységbe a Mézeskalács emberke, és közli, hogy amíg Ő itt a seriff, addig itt egyetlen sütit sem fogyaszthat senki. Csizmás Kandúr persze nem hagyja magát megfélemlíteni, és a kihívást elfogadva lassan és kimérten a szájához emeli a rendelt sütit, majd gyalázatos módon leharapja a fejét, és már kezdődhet is az első bunyó.

Sajnos maga a sztori mód alig egy, vagy max. két óra alatt végigjátszható, ám az átvezető animációk mindenképpen figyelemre méltóak, hiszen teljesen visszaadja Shrek világának hangulatát, és az sem egy elhanyagolható tényező, hogy itt kapunk a legtöbb pályáról háttérinformációt, ha nem ismernénk fel őket az animációs filmekből (pl. Gepetto műhelye, vagy Mézeskalács ember házikója, vagy Fu mester hegyi szállása, akihez Fiona Kung Fu leckéket megy venni, majd kiderül, hogy Fu mester a „Sors 1000 éves tojása", akármit is jelentsen ez. :) No meg többek között itt tehetünk szert újabb kosztümökre, és további szereplőket is megnyithatunk.

A Mega Challenge már inkább a hosszú távú kikapcsolódásról gondoskodik. Egy hatalmas ágas-bogas térképen vándorolhatunk a Shrek bábúval, megnyitva közel 50 kihívás színterét, ahol végre nem csak bunyó, hanem számos ügyességi szórakoztató feladat vár ránk. Pl. versenybukfencezhetünk Quasimodóval, vagy Ogre-Fiónát kell távol tartani a tűzijátékoktól, vagy Shrek szobrokat kell megóvni csapkodó fekete lovagoktól.

Természetesen lehetőségünk van az egyszerű négy játékos Melee harcokra is, és ki ne felejtsem a poénos King of the Hill játékmódot se, ahol a cél egy jellegzetes koronának kikiáltott tárgy megszerzése a többiektől, és annak megtartása.

A küzdelmek kezdetben kissé káoszosnak a tűnhetnek, de ha felvettük ritmust, már egész hangulatos móka lehet, bár megjegyzem, szerintem egyes részeknél kissé már túl gyerekes. Tetszettek a speciális mozgások (pl. Piroska a kosarával püfföl), és a Slam támadások, melyek a speciális Slam csík megtöltésével használhatóak, pl. Szamár felöklendezése, Shrek hatalmas „durrantása", vagy Csizmás Kandúr legendásan ellenállhatatlan bájos pillantása. :)

Az sem egy utolsó tényező, hogy számos pálya szinte teljesen leamortizálható a bunyó hevében, és szinte minden létező objektum felkapható mint harci segédeszköz.

Ha jól ismeritek és szeretitek Shrek világát, akkor egy-két napig jó móka lehet, főleg multiban. Tetszettek az átvezető videók, tetszett a sok-sok választható ismerős karakter (pl. Shrek, Fiona, Pinókió, Piroska, Ogre-Fiona, Szőke herceg), tetszettek az érdekes feladatok, és tetszettek a hangulatos Shrekes zenék is, de ezt a játékot is inkább csak a licencelt témája viszi el a hátán szerintem.

Krisz

rajkrisz@freemail.hu



SHREK SUPERSLAM

ACTIVISION / SHABA GAMES

PS2, X, GC, DS, GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2	1-4 Játékos, multi tap memóriakártya 8mb (63KB) analóg irányító (dual shock2)
XBOX	1-4 Játékos dd 5.1

✔ hangulatos átvezető videók, ismert karakterek, érdekes feladatok

× néha túl gyerekes, a játék legnagyobb erénye a téma

XBOX PS2

6 pont

MARTIN BELESZÓL!

Négy gyerek, négy kontroller, egy tévé, egy konzol. Válassza az új Shrek játékot, garantáltan lefoglaljuk gyermekeit két órára! Szülinapi zsúrra kiváló mulatság! És tényleg.

A két gyurmafigura kalandjait már egyszer megjátékosították ezen a generáción, a cikket is olvashattátok róla a 66. számban. Így aki a két szereplőről bővebbet akar megtudni, javaslom, hogy azt lapozza föl. Már csak azért is, mert bevallom, én nem nagyon ismerem ezt az egyébként nagysikerű sorozatot, de például úgy tudom Martinnak is nagy kedvence volt.

Az előző játékot a meglehetősen rosszul sikerült irányítással szúrták el, így leginkább az érdekelt az új résszel kapcsolatban, hogy ezen mennyit sikerült javítani. Szerencsére sokat. A játék teljesen kézre áll, szinte nem okoz semmilyen gondot az irányítás. A kamerával sem adódik sok probléma, bár elég szokatlan, vagyis inkább furcsa a kezelése, ami egyébként a jobb analóg karral történik. Az Options-ben a szokásos dolgokat állíthatjuk be, többek között az inverz vezérlést is, hogyha valaki fordítva szokta meg a játékoknál az irányokat.

Az intróban láthatjuk, hogy nagy a baj. Elszaporodtak a wererabbitek (talán a werewolf-vérfarkas párhuzam nyomán vérnyulaknak lehetne fordítani :), és ahogy azt kell, felzabálják a veteményest. A játék „komolyságát" jól tükrözi a történet, de a szereplők elegendő kedvességet csempésznek bele ahhoz, hogy ez ne tűnjön túlzottan debilnek. Tehát két hősünk azonnal elindul rendet tenni a szomszéd kertjében.

A játékot egyedül vagy párban is játszhatjuk. Egyedül játszva kezdetben Gromitot, azaz a kutyát fogjuk irányítani, míg Wallace folyamatosan jó tanácsokkal lát el bennünket, illetve ő is jelen van, és besegít a dolgokba. De bármikor a későbbiek során segítségül hívhatjuk a másikat. Amúgy ezek a vérnyulak halálosan nagy fazonok, a mozgásuk már eleve röhejes (jó értelemben), de amilyen látványt nyújtanak, amikor beszippantják őket a Luigi-féle masinával, azon majdnem szakadtam a nevetéstől. Mert hiszen a feladatunk nem más, mint hogy begyűjtsük az összes tapsit, és ehhez egy porszívóhoz hasonlatos segédeszköz áll rendelkezésünkre. Az L1-el / L-el kapcsoljuk be a gépet, erre azt látjuk, hogy egy légtölcsért képez maga körül, ami annak rendje és módja szerint mindent beszippant maga körül, ami mozdítható. Bizony, nem csak a nyuszikra veszélyes fegyver van birtokunkban, mert bármilyen kisebb tereptárgyat felszippanthatunk vele. Ha becserkésztük a vadat, ki is kell ürítenünk őket valahol. Ez a gyűjtőhely úgy néz ki, mint egy tornádó, mint amilyen a kocsink hátulján is van. Az elfogott nyulakat tehát vigyük ezekhez a tárolókhoz, és ott az Négyzettel / X-szel dobjuk bele őket a „zsákba". Máskor nekünk kell a tereptárgyakat vizslatva tornádót előidéznünk valahonnan, tehát miközben a nyuszikat kergetjük, nézzünk szét, mit tudunk mozgatni vagy elforgatni. A játék az ilyen tárgyakra a Háromszög / Y felvillanásával figyelmeztet, értelemszerűen ezt is kell nyomnunk olyankor, és rendszerint az irányt is ezzel egyetemben, amerre forgatunk, vagy nyomunk valamit. A Háromszöget / Y-t kell sok esetben használnunk, ezzel állhatunk szóba másokkal. Az A-val ugorhatunk, és ezzel meg is tudunk kapaszkodni a falakban Gromittal, illetve Wallace-szal egy duplaugrást is kivitelezhetünk értelemszerűen az X / A újbóli megnyomásával. A Négyzettel / X-szel ütlegelünk, ez főleg a tereptárgyak szétverésénél jön jól.



De a lényeg a nyulak elcsípése! Speciális esetek is adódnak, például a kövér nyulakat úgy tudjuk elkapni, hogy közben ellentétes irányba nyomjuk az analógot. Jobboldalt lent látjuk a számlálót, hogy az adott szinten mennyit sikerült teljesítenünk. Azonban előfordul, hogy sehogy se látunk annyi tapsifülest, amennyit be kéne cserkésznünk, ilyenkor szintén a tereptárgyak alá bújtak, vagy nézzük körül a veteményesben is. A beszippantott tárgyakat amúgy akár ki is lőhetjük a Négyzettel / X-szel. Próbáljuk ki, hogy a kamera felé lövünk.

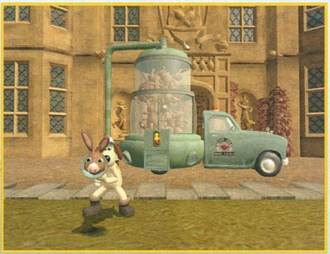
Egy egész várost barangolhatunk be a játék során, és valamennyi emberrel szóba állhatunk, akik különféle feladatokkal bíznak meg bennünket. Ezek a minijátékok többnyire vagy arról szólnak, hogy űzzük ki az állatokat a kertjükből, védjük meg a zöldségeiket, vagy egyéb feladatokat bíznak ránk, mint például találjunk meg nekik valamit. Ezek a minijátékok elég nagy szerepet kapnak, jóformán ezekből áll össze az egész játék. Nem egy bonyolult játékról van szó tehát, ennek ellenére elég összetettnek mondható, még ha nem is bontakozik ki valami nagy sztori belőle, hiszen a napszakok még váltakoznak is, és tényleg kedvünkre flangálhatunk a városban.

A grafikáról még nem szóltam, de ami a képekről lejön a látványvilágról, arra számítsatok élőben is. Természetesen forradalmi grafikai újításokról szó sincs, az eredeti film képvilágát ültették át a játékba, és így szerintem megállja a helyét. A hangok, zenékről ez még inkább elmondható, a rajongóknak minden bizonnyal ismerősek lesznek.

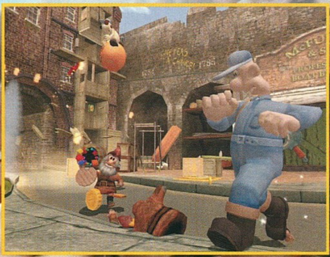
Nyilván nem árulok el nagy titkot azzal, hogy ez a játék inkább a kisebbeket, esetleg a film rajongóit fogja lekötni. De talán azoknak is kikapcsolódást nyújthat ez a program, akiknek elegük van a GTA-szerű gyilkolászásból, és biztos akadnak ilyenek is egy páran.

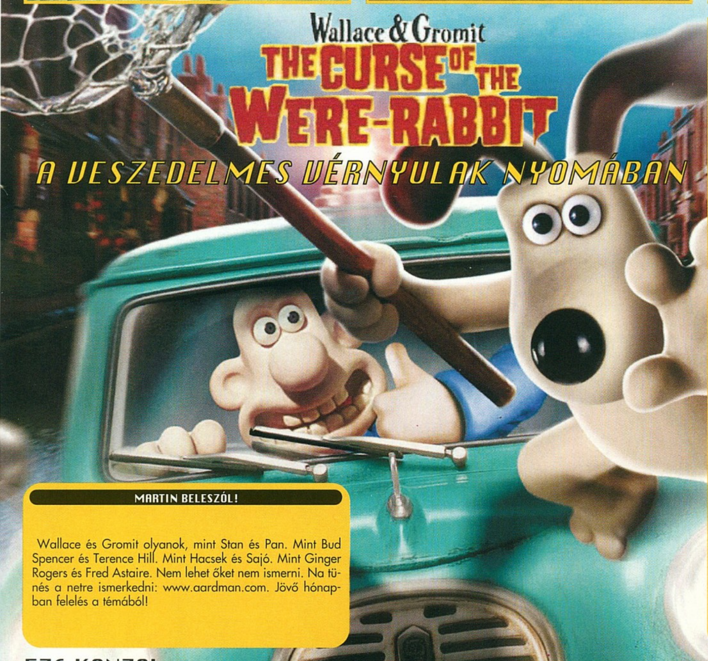
Krisz
rajkrisz@freemail.hu











MARTIN BELESZÓL!

Wallace és Gromit olyanok, mint Stan és Pan. Mint Bud Spencer és Terence Hill. Mint Hacsek és Sajó. Mint Ginger Rogers és Fred Astaire. Nem lehet őket nem ismerni. Na tünés a netre ismerkedni: www.aardman.com. Jövő hónapban felelés a témából!

WALLACE AND GROMIT: CURSE OF THE WERE-RABBIT

KONAMI / FRONTIER DEV.

PS2, XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2 – 1-2 Játékos, memóriakártya 8mb (112KB), analóg irányító (dual shock)

XBOX – 1-2 Játékos

✔ aranyos játék
× kissé túl egyszerű, inkább a kicsiknek

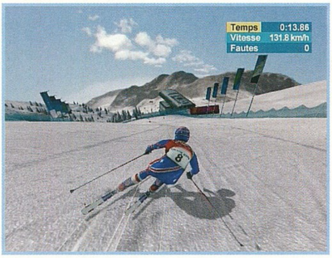
XBOX PS2

7 pont

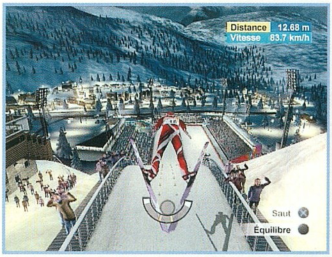








torino 2006™



Mivel nagyon szeretem az olimpiai játékokat (mind a télit és a nyárit is), minap a TV előtt ülve azon tűnődtem el – miközben ment egy jégkorong meccs –, hogy nemsokára kezdődnek a téli játékok, és még egy game se jelent meg. Eléggé szánalmas lenne, ha a torinói viadalok után jönne ki a cucc, tűnődtem, erre jön a telefon Martintól: VAN TORINO 2006! Tudjátok milyen gyarló az ember, szóval ettől belelkesedve mondogattam is, de jól jönne már egy új 525-ös BMW, de ezzel kapcsolatban nem telefonált a főnök. Nem baj, azóta is minden nap kívánok valamit, de valahogy csak nem telefonál a Martin, hogy megvan a verda, vagy ilyesmi... Nem sorolom fel miket kívántam még, de akit nem érdekel, az most örül akit meg igen, nos hááát... a képzelőerőtökre bízom. :) Nos, ha február akkor téli olimpia!

TÖRTÉNELEMÓRA

Kis történelmi visszatekintés a játékok gyökeréhez. Olimpia, fogalom: az ókori görögök vallásos, kulturális és testedzési jellegű ünnepségei, valamint ezeknek nemzetközi sportkapcsolatok formájában történő jelenkori felújítása (na, ma is tanultunk valamit). Az első feljegyzések szerint i.e. 776-ban rendezték meg az első játékokat a Peloponnészosz-félsziget Elisz államának Olümpia helységében. Majd egy évezreden át, megszakítás nélkül négyévente. Ezt a sorozatot a római Theodosius császár szakította meg i.sz. 393-ban. 1894-ban megalakult a Nemzetközi Olimpiai Bizottság (NOB), és 1896-ban meg is rendezték az első újkori olimpiát. 1924 óta rendezik meg a téli ötkarikás játékokat, az első helyszín Chamonix, Franciaország egyik kedvelt téli üdülőhelye volt. A NOB nem akarta külön megtartani, ezért csak „nemzetközi téli sporthét"-ként hirdette meg. A versenyek sikeres befejezése után, visszamenőleg kapja meg az olimpiai címet 1925-ben a prágai kongresszuson. Az öt sportágban 14 versenyt bonyolítanak le, amin 16 ország csaknem 300 versenyzője vesz részt. 1936-tól viszik váltófutással a lángot Olümpiából a verseny színhelyére. Szokássá vált még a sok résztvevő miatt az olimpiai faluk építése. Micsoda lóvé van azért a sportban, nem?!

8 IN1

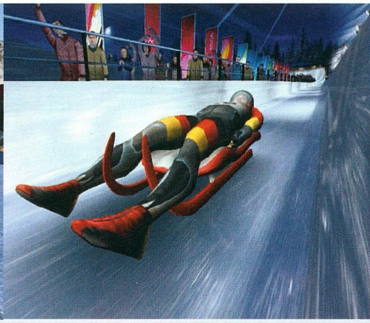
De már 2006-ot írunk, és most mindenki válogathat kedvére a sok sportág közül. A stuffba nyolcféle téli sport van beletéve: a Biathlon, a Bob, Szánkózás, Gyorskorcsolya, Lesiklás, Sífutás, Síugrás, és az utolsó kettő keveréke. A game a játékokat bemutató intróval kezdődik, ami meglehetősen jóra sikeredett, de hát ez a minimum. A menüben biztos nem fogtok eltévedni, hiszen nincs túlbonyolítva a dolog, kezdhettek sima versenyt (single event), 9 vagy 15 sorozatos megmérettetést, megtekinthetitek a pályacsúcsokat, kreálhattok saját versenysorozatot és ott a kimaradhatatlan Options. Itt lehet menteni, betölteni az állást, megnézni a készítők listáját, hangot beállítani és még pár apróságot (pl.: a verseny alatt mutassa-e a stuff a gombleosztást, rezegjen-e a joy, nyilakat tehetünk a kapuk fölé vagy kapcsolhatjuk a szellem módot). A Challenges-ben méri a gép, hogy mit teljesítettünk az ott felsoroltak közül, és egyik-másik teljesítéséért kapunk valami extrát (pl.: az extreme nehézségi szintet). Most egyenként fogom ismertetni veletek a nagy 8-as szereplőit.

Alpine Skiing: Négyféle pályán lehet lesiklani: az első kettőben egy férfit, a harmadikban és a negyedikben egy nőt kell irányítanunk. Itt az a lényeg, hogy a zászlók között kell elhaladnunk és a lehető leggyorsabban le kell jutnunk a célhoz. Ha kihagyunk egy kaput büntetést kapunk. A Downhill és a Super-G egykörös, a Giant Slalom és a Slalom két körös, ami azt jelenti, hogy kétszer kell lesiklani, azaz a két idő összetett eredménye számít. Miután kiválasztottuk, hogy melyiken akarunk menni, utána be tudjuk állítani, hogy hányan játszunk (pozitívum a négy játékos lehetősége), ki lehet választani a nemzetiséget (magyar nincs, ne is keressétek), itt tudjátok beírni a neveteket, majd a nehézségi szintet kell beállítani, és mehet a menet. Máris kapjuk a képet a pályáról, ahol a rajtnál a kicsit ufo kinézetű emberünk vár. A képernyő alján megjelenik a nevünk, a nemzetiségünk meg az, hogy milyen versenyben indulunk pontosan. Ha hat kaput elhibáztok, akkor kizárnak a versenyből, de ha nekicsapódsz a falnak, akkor is vége a játéknak. A kép jobb oldalán ki fogja írni a cucc, hogy melyik gombbal mit csináltok és a jobb felső sarokban van a sebességmutató ikon. Ki lehet kapcsolni, de az elején sokat fog segíteni a kapukat jelző nyilacska. Kétféle nézet közül választhattok: a versenyző szemszögéből, vagy ott a szokásos hátsó kamera, de ebben nézetben néha takarja a kilátást a síelőnk orbitális nagy feje! :) Mind a kettőben ugyanúgy lehet érezni a sebességet, ami nagyon fontos, hiszen nem 2 km/h-val halad itt az ember!

Sajnos, ami hamar feltűnt a játék folyamán az, hogy minden szép és jó – értem ez alatt a pálya kidolgozottságát, ahogyan fújja a szél a havat versenyzés közben, egyszóval szép a game –, de a háttér hát eléggé gyatra lett. Gondolok ezalatt a kopár vidékre, a szurkolók egyenruhájára és mozgására, hát és akkor gondolok bele: 2006 van! Volt 4 évük a fejlesztésre! És egyes fejlesztők a NEXTGEN-re verik magukat?! Ha azokon is ugyanilyen lesz a háttér, akkor én eldobom az agyamat! Van olyan erős mind a két gép, hogy egy sokkal jobb illusztráló grafikával is simán elmenne a game! Na mindegy....

Ski Jumping: Itt az egyik kedvencem, ahol két dombról lehet lecsúszni: a normálról vagy a magasról. Ebben a számban pontozzák a távolságot meg a stílust is, és a kettő összevetéséből jön ki a végső pontszám. Öt bíró pontoz, a legmagasabbat és a legalacsonyabbat kiveszik, ezek adják ki a stíluspontokat, és ehhez jön még hozzá a távra kapott pontszám. Itt is két kört kell menni, az első és a második kör eredménye számít végleges pontszám-



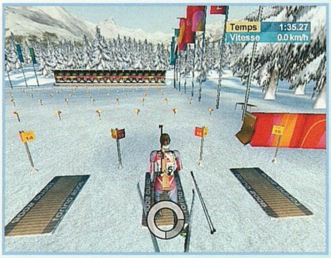
















nak. Ugyanúgy fel van tüntetve a nevünk, a nemzetiségünk és az is, hogy pontosan milyen versenyszámban indulunk most, + a jobb oldalon írja, mivel mit lehet csinálni, és a sebességeteket is látjátok fent (ezt többet nem írom le, mert mind a nyolcnál így van). Három kameranézet lehetősége közül választhatunk: a belső, egy közeli és egy távolabbi hátsó nézet. A sebességet itt is nagyon jól lehet érezni, grafika mint az előzőnél (ez is igaz mindegyikre). Ebben a számban bácsikkal kell lecsúszni a lejtőről.

Speed Skating: Na, ezt a számot viszont nem kedveltem, és az irányításnak köszönhetően nem is fogok érte rajongani. Két gomb őrült nyomogatásával kezdődik az egész, aztán át kell állni a ritmusos gombgyilkolásra. Nem azt mondom, hogy őrjítő, de hát istenem, azért valamivel kell ezután a játék után is játszani. A lényeg az, hogy három táv közül választhatunk (500, 1000, 1500), és minél hamarabb át kell haladnunk a célon. Az első és a második verseny ideje összeadódik, és ez adja a végeredményt. Ebben a küzdelemben női versenyzővel fogunk részt venni. Figyeljetek arra, hogy ne induljatok el hamarabb, mert a második hibás rajtolás után kizárnak a versenyből. Ugyanúgy mint az előbb, három szemszögből nézhetjük játékot. (A következőkben ez csak akkor írom bele, ha más lesz.)

Cross-Country Skiing: Ehhez a versenyhez kellene hat darab husky is, akkor gyorsabb lenne, de no problem, szerintem f*sza lett. Itt nem lehet pályát váltani és a táv is állandó 1500m: az a feladat, hogy minél hamarabb beérjünk a célba. Nincsen második kör, mert a résztvevők nem bírnák a kiképzést. Felhívom a figyelmeteket arra a középen elhelyezkedő karikára, aminél figyelni kell, hogy ne legyen túl piros, mert elfárad a versenyző, és az baj. (Megpróbáltam teljesen elvörösíteni a kört, de nem ment, pedig kíváncsi lettem volna mi történik.)



Biathlon: Igen! Azt kell, hogy mondjam, itt van a nyolcas közül a nagy kedvencem. Ugyanaz az alapja, mint az előző megmérettetésnek, csak itt meg kell állni kétszer lőni. Egyszer fekve, majd állva kell kilőni a céltáblán a célt, mind a kétszer öt fekete korongot kell célba venni, de erre helyenként csak öt-öt töltényt kapunk, úgyhogy csak pontosan. Persze ha elhibáztok egyet, akkor büntetést kaptok. Minél hamarabb be kell érni a célba és az összes korongot ki kell lőni. Női versenyszámként szerepel a játékban.

Bobsleigh: Mint gondolom azt tudjátok, kicsiny hazánkban is van bob pálya, amit nyáron is ki lehet használni. Én kipróbáltam már egyszer, hihetetlenül jó – ja, és keményeket borulhat az ember. Vissza a lényeghez, kétfélét választhatunk itt: a négyemberes férfi, vagy a kétszemélyes női versenyt. A bobnál az a lényeg hogy minél hamarabb elérjünk a célhoz, viszont a két időnk összegzése számít végeredménynek. Borulnom nem sikerült, bármennyire is próbáltam. Habár azt írtam, nem huzakodom ezzel elő többet, de bitangüberkirályistencsászár ebben a versenyszámban a sebességérzet!

Luge: Lényegében ugyanaz, mint az előző verseny, csak itt szánkóval kell lemennünk a célig. Egyemberes férfi sportágként van itt jelen, nincs választható pálya, minél jobb időt kell elérni, de ebben a számban is két kört kell menni. Minden másban megegyezik a bobbal.

Nordic Combined: Ez az a játék, amire azt mondom, hogy felesleges. A sífutás és a síugrás keveréke, úgyhogy nem fog sok újat mutatni. Először ugrunk (de csak egyszer), azt lepontozzák, majd megyünk nekivágni a terepnek, ezt is pontozzák, és a két számban elért eredményeinket összevetve kijön a végső pontszám. Ugrani a legnagyobb lejtőről kell, és a „futásban" 1500m a táv, ahol f*szán megoldották a versenyzők által hagyott nyomokat.



ÉREMOSZTÁS

Összegezve a játék grafikai szempontból csak olyan téren kifogásolható, hogy a programozók fordíthattak volna még egy kis időt a háttér kidolgozására (értem ez alatt a nézőket, a tájat, stb.). Az Xbox-os verzió szebb, mint a PS2-es, de más különbség nincsen a két változat között. Irányítás szempontjából sem lesz semmi gondotok egyik gépen sem, hiszen átlagban elég, ha két gombot nyomkodtok a versenyek alatt. Szerencsére volt rá lehetőségem, és ki tudtam próbálni a négyjátékos módot is, és meg kell, hogy mondjam, nekünk nagyon bejött. Ha összejöttök négyen és játékra adjátok a fejeteket, akkor mindenféleképpen kezdjetek egy 9 vagy 15 versenyes sorozatot. Akik nagyon szeretik a téli olompiákat, azoknak kötelező stuff, akik meg „csak úgy" sportos játékot akarnak, hát azok is beruházhatnak rá, hiszen 8 in1. Ja igen, fontos: ha négyen akartok játszani, még akkor is elég az egy joy! Azt csodálom, hogy ebben nincs rivalizálás a 2K Sports és az EA között, de talán ez így helyes. Jó szórakozást kívánok nektek a játékhoz, no és persze a TÉLI OLIMPIÁHOZ!

Balu

MARTIN BELESZÓL!

Én meg a sportjátékok...

TORINO 2006

2K SPORTS

PS2, XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

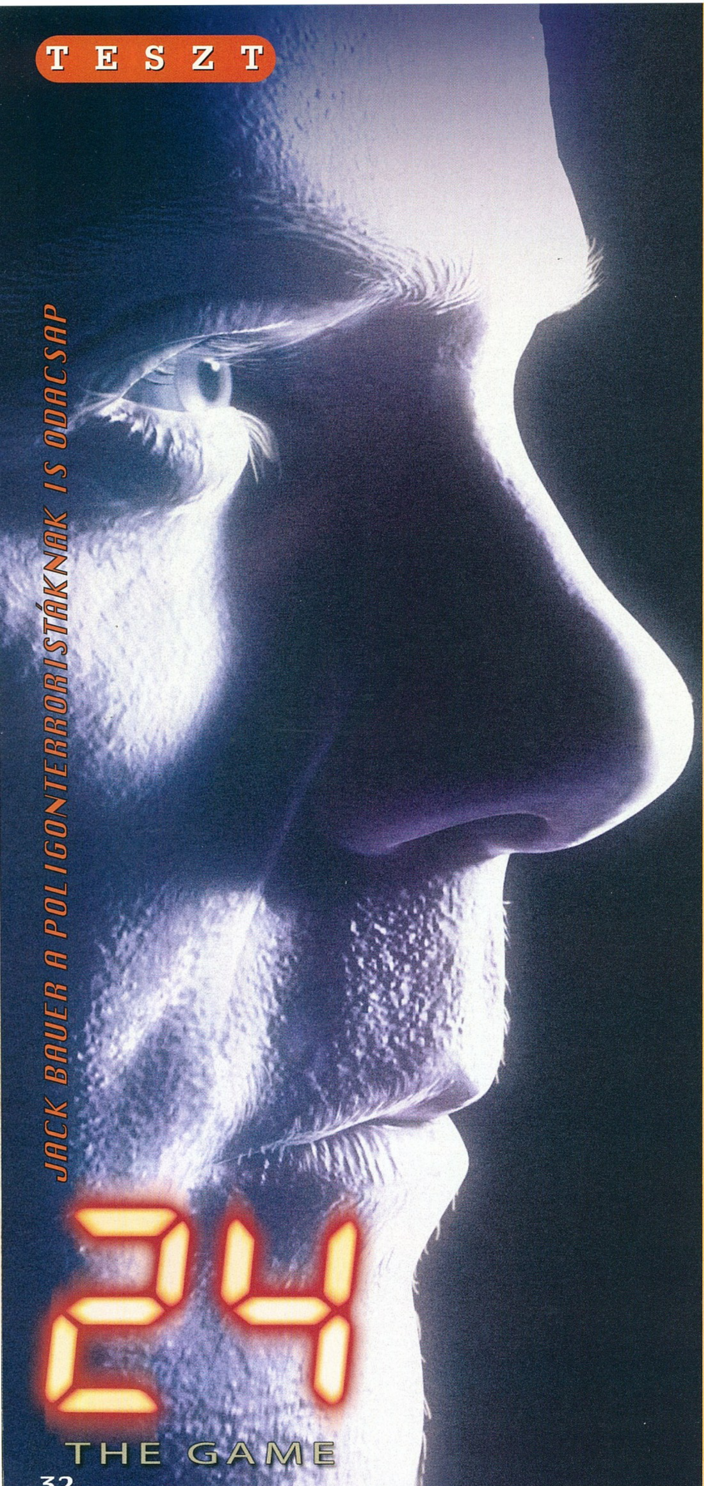
PS2 — 1-4 Játékos; memóriakártya 8mb (161KB); analóg irányító (dual shock)

XBOX — 1-4 Játékos

✔ 8 jó kis versenyszám, elég gyors, partijáték
× a háttér gyatra, egyedül hamar rá lehet unni

XBOX PS2

5.5 pont



JACK BAUER A POLIGONTERRORISTÁKNAK IS ODACSAP

06:00 – 07:00

Végre ezt is megértük! Ugyan az EA tavaly már a Fifa aktuális epizódja kapcsán elnyerte az „első magyar nyelvű PS2 játék" dicső címét, de azt nem hittem volna, hogy a következő versenyző a jóval nagyobb komplexitású, akció és kalandelemeket egyaránt felvonultató **24** lesz. A magyar Sony időt és energiát nem kímélve lehetővé tette, hogy Jack Bauer konzolos eljövetelekor saját anyanyelvén élvezhesse minden hazai játékos a huszonnégy órás adrenalinlöketet, és ezért a bátor cselekedetért minden tiszteletem az övék. Nem arról van szó ugyanis, hogy olyan hatalmasra nőtt volna hirtelenjében a magyar piac, hogy nyugodt szívvel bele lehessen vágni egy ilyen vállalkozásba, nyilván sokkal inkább kísérleti jellegű a próbálkozás – jómagam is kíváncsian várom, milyen sikerrel fog járni a kezdeményezés. Nem bíztak semmit a véletlenre: a fordítással a sorozat eddigi felirataiért felelős csapatot bízták meg, nem lesz tehát arra példa, hogy a CTU (Counter Terrorist Unit) béna tükörfordítással mondjuk Ellen-terrorista Egységként szerepeljen (az egy-kettő, véletlenül becsúszó hibát – pl. in Washingtonban – pedig az egyébként professzionális munkára való tekintettel megbocsátjuk).

Ahogy a feliratok, úgy a kezelőfelület, az összes kiírás (pl. az állásmentések alatt feltüntetett szöveg) és a teljes menüszerkezet is anyanyelvünkön szól hozzánk – első pillanattól kezdve jóleső érzéssel töltve el még az angolul tökéletesen beszélő játékosokat is.

07:00 – 08:00

Amellett, hogy óriási felelősséggel jár egy 24-kaliberü játék tesztelése, felvet egy megoldhatatlannak tűnő problémát is. A tesztelő – aki maga is a rajongók népes táborát szaporítja – nem tudja eldönteni, kinek írja a cikket. Aki együtt lélegzik a sorozattal, annak nyilván teljesen érdektelen a szereplők általános ismertetése, míg aki nem látott egy részt sem, az nem fogja tudni hova tenni a cikkben rendre felmerülő utalásokat. Aki épp most kezdte el nézni az első évadot, az olyan információkat olvashat a cikkben, ami esetleg el is ronthatja a szórakozását. Kössünk egy kompromisszumos megállapodást. A fenti problémák tökéletes megoldása kivitelezhetetlen, ezért ajánlatom a következő lenne: amennyire tudom, kerülni fogom a kritikus fontosságú információk leírását, de ennek ellenére nyugodt szívvel csak azoknak tudom ajánlani a cikk nagy részét, akik vagy eljutottak már legalább a harmadik évad végéig, vagy ha mégsem, akkor olyan típusú emberek, akik az utolsó három oldallal kezdik a könyvek olvasását, aztán lapoznak csak előre.

08:00 – 09:00

A mára hatalmas népszerűségre szert tevő sorozat alapvetően a meglepetésre épít rendkívül feszes tempójú, fordulatokkal telített történetű, formabontó szerkezetével. Az ezredforduló tájékán megjelenő első évadot sorra továbbiak követték (épp az elmúlt hetekben mutatták be az Egyesült Államokban az ötödik évad első epizódját), a sorozat népszerűségének és ismertségének növekedése töretlennek mondható. És hogy mi is pontosan az a formabontó szerkezet, ami a szériának meghozta a világhírnevet, és a már visszavonult Kiefer Sutherlandet újra filmezésre csábította? A Los Angeles-i terrorista-elhárítás egy napját mutatja be minden egyes évad óráról-órára, huszonnégy epizódban, megállás nélkül prezentálva nekünk a történéseket. A középpontban rendre egy Amerikát fenyegető terrorista esemény áll (az egyik elnökjelölt meggyilkolásának terve, atombomba vagy éppen vegyi fertőzés), téved azonban az, aki azt hiszi, hogy méztől csöpögős hangulatú, Amerika-imádattól sem mentes propagandafilm a 24 – éppen ellenkezőleg, a bűnösök egy része az államapparátusba is be van épülve, és a jó fiúk / lányok sem mindig azok, aminek elsőre látszanak...

09:00 – 10:00

A „fordulatos történet" fogalma mindenkiben átértékelődik, miután végignézett egy évadot – gyakorlatilag megközelíthetetlen etalonná vált ebben a tekintetben a sorozat. Konkrét példák említése nélkül nehéz a gyakorlatban bemutatni ezt, de a forgatókönyv-írók állítása szerint mindig csak néhány résszel előre dolgoznak, és a kezdetben fogalmuk sincs arról, hogy mi lesz a történet befejezése – önmaguk meglepése legalább annyira fontos, mint a nézők sokkolása. Akár így van, akár nem, a végeredményben kivetnivalót csakis a legszigorúbbak találhatnak, ami pedig a kiszámíthatatlanságot illeti, még a legedzettebb filmnézők is néha tátott szájjal csodálkoznak rá arra, hogy mit meg nem mernek tenni a készítők. Aki könnyed szórakozásra, netán happy endre vágyik, az ne nézzen 24-et, mert néha olyan, mint egy izgalmas koktél, ami könnyedén itatja magát, de amikor be akarjuk fejezni, akkor képtelenek vagyunk felállni. A cliffhangerek (minden rész a lehető legizgalmasabb pillanatban ér véget) után előjövő egy hetes várakozás keltette ürességet mi magyarok nem nagyon érezhettük át, ugyanis az első évad jókorát hasalt a TV-ben (bizonyára nem ütötte meg a kényes ízlésű nézőközönségnél a Barátok közt és a Győzike show szintjét), a DVD-n kapható első három évadot meg úgyis két nap alatt, minimális alvással nézi meg mindenki – nem lehet abbahagyni. Jelen cikk szerzője még előző munkahelyén két napra kiíratta magát betegállományba, amikor a második szezon megjelent...

10:00 – 11:00

A történet középpontjában minden esetben a Sutherland által megszemélyesített Jack Bauer áll, akinek karakterére részletesebben is kitérünk. Valljuk be: egy férfinak mindig nehézséget okoz egy azonos nembe tartozó társára a férfias jelzőt aggatnia. Bauer figurája ennek ellenére számomra az egyik legférfiasabb karakter, amit valaha filmben megszemélyesítettek. Minden szempontból különbözik a nyolcvanas évek izomtól duzzadó szuperhőseitől és a kilencvenes évek hőemelkedéses szépfiúitól – számomra ő az új évezred akciósztárja. Nem lő halomra hadseregnyi embert, nem fektet le





minden második nőt, mégis keményebb a gyémántnál, döntései legalább annyira alá vannak támasztva érzelmi, mint racionális alapon és meg vagyok győződve arról, hogy Sutherland olyan mélységig azonosult a figurával, hogy képes volt a készítők által soha nem tervezett összetettséggel bíró személyiséggel felruházni Bauert. Nem eszik, nem alszik, nem jár wc-re (soha a sorozat történetében nem tette egyiket sem), mégsem ettől lesz szuperhős, és a CTU vezetésére alkalmas ember. Gyenge pontja? Az érzelmei – különös tekintettel a hozzátartozóihoz fűződő kapcsolatára – mindig felülkerekednek a józan eszén. Pont ettől lesz emberi, és annyira szimpatikus.

11:00 - 12:00

A többi szereplő nem játszik olyan fontos szerepet a sorozatban, ugyanakkor mindről elmondható, hogy nem két dimenziós, papírmasé figurák – mindenkinek megvan a maga története, tudjuk honnan jött, ismerjük a gondolatait, személyiségét.

Kim Bauer, Jack lánya rendre az áldozat szerepét tölti be a sorozatban, mindig történik vele valami, és bár kezdetben semmi köze nincs a CTU-

12:00 - 13:00

Több szó esett már a különböző évadokról, ezért tegyük helyére a játékot is. A fejlesztés nagyon régen kezdődött, az első ötletek akkor merültek fel, amikor a harmadik évadot elkezdték forgatni. Mivel ekkor még nem tudták a készítők sem, hogy mi lesz annak a vége, így adta magát az ötlet, hogy a második és harmadik szezon között lévő amúgy is hosszú (több éves) szünetet kellene megcélozni. Akinek mond valamit a Salazar név, az tudja: adta volna magát, hogy Jack és az ő első találkozása legyen megjátékosítva, mégsem így történt. Ehelyett próbáltak néhány meg nem magyarázott vagy lezáratlan történeti szálat elővenni, ezek lettek végül beágyazva huszonnégy óra történései közé. A 24 egyik legnagyobb erénye, hogy annak ellenére, hogy irreálisan sok dolog történik egy nap alatt, mégsem érezzük erőltetettnek ezeket. Így talán az sem fogja meglepni a rajongókat, hogy Kim első napja a CTU-nál, Chase és Jack első találkozása, utóbbi barátnőjének elrablása és az újabb terrorista-aktivitás Los Angeles-ben mind-mind belefér a napi történések közé.

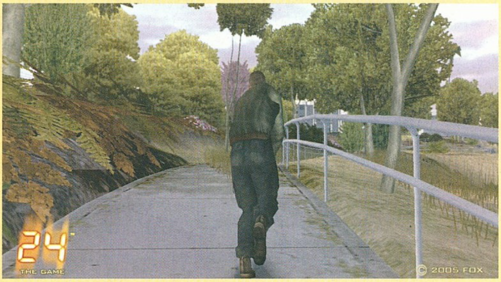
és félig igazam is lett. A hangulat megtartása mellett egészen más elvárásaink vannak egy játékkal és egy filmmel szemben.

Essünk túl a nehezén: a játék történetében összesen van annyi fordulat, mint a sorozat bármelyik 5-6 részében. Persze mi játszani akarunk, nem interaktív filmet nézni, ezért elfogadható a kompromisszum, helyes döntés volt a fejlesztők részéről a sorozat ügyetlen adaptálása helyett egy jó játék elkészítése. És hogy a fordulatokról is ejtsek néhány szót: ha lassan is indul be a történet, délután egykor garantálom, hogy mindenki nagyot fog nézni – ekkor fut össze négy teljesen különálló szál olyan minőségi prezentálásban, hogy az bármelyik évad gyöngyszeme is lehetne akár.

14:00 - 15:00

A játék fejlesztéséért az a *Sony Cambridge* a felelős, akiknek korábban a Primalt és a Ghost Huntert köszönhettük. Belső fejlesztő stúdió révén nyilván a maximumot képesek kihozni a játékaikból, és nem elégednek meg a középszintű megoldásokkal. A jóval megjelenés előtt kapott 2 DVD-s tesztverzióban ugyan még akartak programhibák, de ezek egész biztosan ki lesznek javít-





hoz, sorsa mégis rendre összefonódik apjáéval. Palmer elnöktől (aki az ország első színes bőrű vezetője) elég rossz állapotban búcsúztunk a második évad végén, ennek köszönhetően csak ritkán tűnik fel a játékban, de a készítők a rajongóknak kedveskedtek azzal, hogy néhány telefonhívás erejéig itt is szerepeltetik. Az első részekben inkább tuskó latino lover stílust erőltető Tony Almeida (aki szintén volt / lesz az intézet vezetője) is komoly szerepet kap a játékban (akárcsak a párja, Michelle), annak ellenére, hogy az ő helye az irodában lenne, több akcióban fogjuk irányítani, mint amennyit az egész sorozatban tölt a CTU-n kívül. A fiatal ügynök, Chase itt tűnik fel először, nem árulom el, hogy milyen szerepben, mert azzal már túl mélyre ásnánk a sztoriba.

És végül, a szereplőket végigfutva fontos szót ejteni a szálakat háttérből mozgató személyről – a második sorozat ebből a szempontból kicsit lezáratlan volt, most lehetőségünk lesz annak a végére is pontot tenni. A fanatikusok hangját idáig hallom: lesz-e benne Nina Myers? Ha letagadnám, akkor is tudnátok, hogy hazudok, ugye? :)

13:00 - 14:00

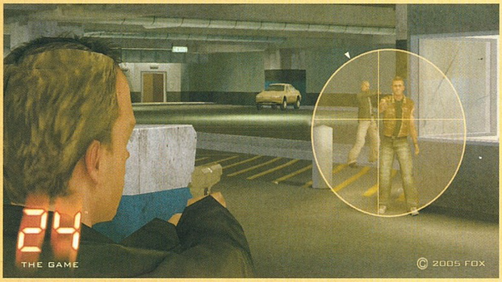
Újabb kritikus pont a cikk megszületésében: mennyit szabad elárulni a történetről? Jó megoldás ismét nincs, ezért a konkrét sztoriról szinte semmit nem fogok mondani, ellenben az általánosságok ismerete senkinek nem árthat, hiszen nem csorbítja a játékélményt.

Az események reggel hat órakor kezdődnek, és egy nappal később pontosan akkor is érnek véget. Természetesen több párhuzamos szál fut a kezdetektől, melyek a történet bizonyos pontjain keresztezik egymást (itt következnek be a katartikus nézői élmények), hogy amikor azt hisszük, már mindent értünk, újra szétváljanak és haladjanak tovább a maguk útján. Annak ellenére, hogy napjainkra rendkívül erőteljes és kölcsönös hatást gyakorol egymásra a film- és a játékipar, úgy gondolom, mégsem értékelhetjük őket azonos szempontok alapján. Kicsit tartottam attól, hogy a 24 történetét beáldozzák az akciódús játékmenet oltárán,

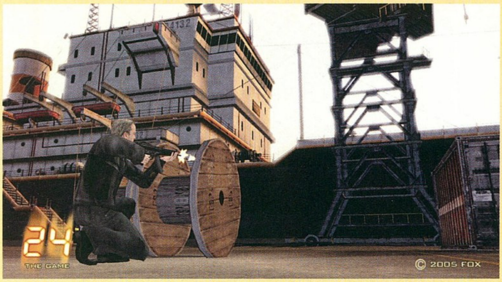
va, ugyanis pályák közötti fagyások fordultak már csak elő. Az egyiknél kis híján meg is állt a szívem, ugyanis kb. tíz órával végeztem, amikor éppen mentés közben elszállt a játék, jó kövér corrupted datát hagyva nekem a memóriakártyán, mely helyrehozására kizárólag a törlés szolgáltatott megoldást. Szerencsére az általam kapott verzióban bármelyik pályától lehetett folytatni a játékot, így nem kellett mindent elölről kezdenem. Menteni egyébként mindenhol lehet (bár visszatöltés után csak az utolsó ellenőrző ponttól fogjuk folytatni a játékot), de erre nem nagyon lesz szükség, néha a jobb eredmények elérése miatt érdemesebb minden szakaszt elölről kezdeni.

15:00 - 16:00

Tavaly a lipcsei Games Conventionön járva az elsők közt vetettem be magamat a 24 otthonos, állított henger alakú sátrába, ahol legnagyobb sajnálatomra nem jutottam játéklehetőséghez egy óra várakozás után sem. A plafonra öt-hat darab 106 centis plazma volt fel-









függesztve, a padlón pedig puha párnákon feküdtek a játékosok – érthető, hogy miért nem akarta senki átadni a kényelmes helyét senkinek. Amit akkor láttam a játékból, egy külső nézetes lövöldét sejtetett, ahol Jack Bauerrel behatolva a különböző helyekre elég jelentős bevételt termeltünk a temetkezési vállalkozóknak. Ott és akkor komoly félelmeim voltak azzal kapcsolatban, hogy nem fog felnőni a játék a várakozásaimhoz. Most, végigjátszás után szerencsére a fenti kép jelentősen árnyalódott. A program gerincét valóban a TPS pályák alkotják, ahol az akcióé lesz a főszerep (no meg az öt irányítható szereplőé), ezeken klasszikus külső nézetben (nézd-a-nyakam) juthatunk előre a figuránkat irányítva. A küldetések többnyire változatosak, viszonylag ritkán kapunk olyan egyszerű feladatot, hogy végezzünk az összes ellenséggel, a célok közt olyanok szerepelnek, mint a hangtalan behatolás, az adott számú ellenfél letartóztatása (nem kell mindenkit lelőni, van, aki megadja magát) vagy egy adott személy megtalálása.

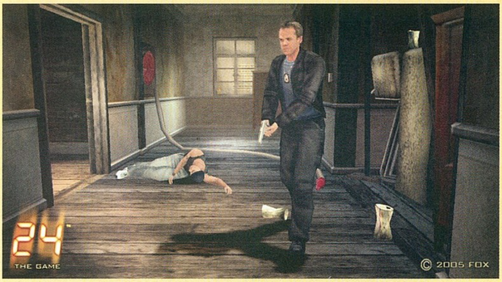
rövidségük miatt minijátékoknak is nevezhetnénk a különféle kódtöréseket, az időlimitnek (mely amúgy is gyakran kerül elő a küldetésekben) és a fokozott izgalmi állapotunknak köszönhetően ezek a logikai és ügyességi küldetések legalább olyan fontosak lesznek, mint bármely behatolás. És ezzel még messze nincs vége a változatos feladatoknak, hiszen több olyan is van, ami csak egyszer kerül elő (a legötletesebb talán az, amikor műholdas kapcsolat segítségével rendkívül rövid idő alatt meg kell találni az alelnök életére törő orvlövészeket, majd távcsöves puska segítségével le is kell szedni mindet), és a kihallgatások alapötlete is olyan, amilyet még sehol nem láthattunk (a beszélgetés menete és a kihallgatás alatt álló személy lelkiállapotától függően beszélhetünk fenyegetően, semlegesen és megnyugtatóan, és ezek is hatást gyakorolnak arra, hogy milyen hamar tudjuk kiszedni az illetőből az információt).

Óva intek mindenkit attól, hogy a fentieket a más produktumokban szereplő, mára rendkívül pejoratív értelmet nyert minijátékokkal hasonlítsa össze, lévén százszor több ötlettel bírnak azoknál.

terek képzik, velük kétszer fogunk tűzharcba keveredni, és valóban nem lesz könnyű dolgunk ellenük. Próbáljuk megemészteni, hogy annak ellenére, hogy a 24 legalább fele mértékben külső nézetes lövölde, mégsem a hatalmas boss-harcokra fogunk évek múltán is emlékezni vele kapcsolatban.

19:00 – 20:00

A tevékenységünkről nagyon komoly statisztikát vezet a program, melyek között néhány vicces is van, pl. a köztulajdonban esett kár, mely érték egy-két autós üldözés után jelentősen meg tud ugrani. A legfontosabb az ügynöki besorolásunk, mely amerikai iskolai osztályzási rendszerhez hasonlóan A és E között értékeli összesített teljesítményünket (előbbi a jobb). Küldetésenként is meg kell felelnünk rengeteg szempontnak, az akció-központú feladatoknál pl. szinte mindig ki van kötve, hogy hány ellenfelet kell likvidálni, és ebből mennyit fejlövéssel, de a kihallgatásoknál a kérdések száma, kódfejtésnél a felhasznált idő, behatolásnál





16:00 – 17:00

A többször is eltolt megjelenés miatt elhúzódó fejlesztési idő egyébként a leginkább a nagyszerű pályadesignon látszik meg: hiába lineáris vonalvezetésű a legtöbb a küldetés, mégis érezzük a mögötte álló hatalmas munkát, és hogy az épületek felépítése teljesen logikus (tegyük a szívünkre a kezünket, ugye mindannyian láttunk már olyan játékokat, ahol a pályák jópofák voltak ugyan, de a valósághoz nem volt sok közük – na itt ilyen nem lesz). Vannak kiemelkedő küldetések is (CIA épületbe való behatolás első fele inkább idéz egy izgalmas kalandjátékot), de a többire is igaz, hogy legalább négy pontot érdemelnének egy ötfokú skálán.

17:00 – 18:00

Míg a játék elején szinte csak akció van, később előkerülnek a kalandelemek is, akárcsak a rövid, a fentitől nagyban különböző feladványok. Az autós küldetések kedvéért Los Angeles egy részét is lemodellezték, természetesen ne gondoljunk San Andreas méretű városra, de az üldözős és követős jelenetekhez tökéletesen megfelel ez a nagyság is. Habár

A 24 elején a friss akció, a végén a jó sztori viszi el a játékot, de igazán komoly kihagyások szinte sehol nincsenek benne. A legvégére talán picit unalmas lesz az utolsó órákra jellemző „autós-akciós-kódfejtős" hármas folyamatos ismétlődése, de addigra megőrülünk azért, hogy megismerjük a befejezést, így szinte önkívületben játszva figyelmen kívül hagyjuk ezt az apró problémát.

18:00 – 19:00

Külső nézetes akciójáték főellenfelek nélkül? El tudom képzelni a designerek arcát a fejlesztőcégnél, amikor valaki elsőként szembesítette a csapatot azzal, hogy a 24-ben bizony nem szerepelhetnek természetfeletti lények, irreálisan magas életerővel bíró, karikaturisztikus vonásokkal rendelkező ellenfelek. Szerencsére megoldották ezt is. Az emberi ellenfelek ugyanolyan halandók, mint mi vagyunk, nem kell fél óráig lőni őket rakétavetővel ahhoz, hogy elhulljanak – mégsem könnyű a legyőzésük. Akik a történet szempontjából fontosabbak, azok ugyanis körbeveszik magukat megfelelő védelemmel, vagy egész egyszerűen a filmekben ezerszer látott jelenettel zsarolnak meg minket – túszul ejtenek valakit, így minimális lehetőséget biztosítanak csak a likvidálásra. A másik tipikus ellenséget a nagy, páncélozott helikop-

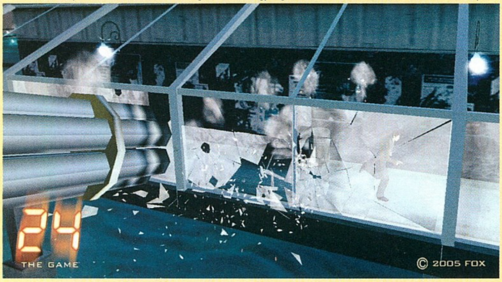
a megszólaltatott riasztók száma lehet az a feltétel, ami teljesítendő. És hogy mi történik, ha nem sikerül? Semmi. Kapunk egy 40%-os értékelést, az ügynöki rangunk folyamatosan D és E közt ugrál, és simán végigtoljuk így a játékot.

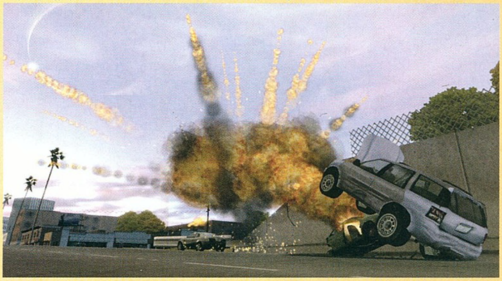
De stop, álljunk meg egy pillanatra. Milyen érzés egy 24 rajongónak Jack Bauert irányítva órákon keresztül a „newbie" (kezdő) rangot nézegetni? Borzasztó, és éppen ezért ügyeskedik az ember a fejlövésekkel, ha tizet kérnek, inkább tizenkettőt csinál, és ha megszólal a riasztó egyszer, inkább kezdi újra az egészet. És harmadszorra is élvezettel fut neki a játékos, mert érzi, hogy ezzel lesz a leginkább hű a sorozathoz. És ettől lesz a 24 sokkal több a többi akciójátéknál.

A végső pályákon amúgy nagyon bedurvulnak a követelmények is, az utolsó előtti szakaszon már 90 (!!!) terroristát kell eliminálni, itt már kicsit átcsapunk az intelligens szuperhős szerepből a macsó rambóba – értem én, hogy folyamatosan kell emelni a nehézséget, de ezt talán mégse kellett volna…

20:00 – 21:00

Az akciórészeknél nyer elsődleges fontosságot az irányíthatóság, és szerencsére a 24 jól vizsgázik ezen a területen is. Lehet választani ma-









nuális célzást (ezt elsőre senkinek nem ajánlom, bár természetesen bele lehet tanulni ebbe is), és olyat is, ahol rásegíti a program az ellenfelekre a célkeresztet. Ez önmagában nagy segítség, de a fejlövések kivitelezéséhez elengedhetetlenül fontossá válik, hogy a célkeresztet ügyesen irányítsuk (természetesen a jobb kart nagyon finoman mozgatva oldható meg a dolog). A játék végére jól gyakoroljuk ezt be, mert talán nem árulok el nagy titkot azzal, hogy a végső ellenfelet csak és kizárólag milliméter pontos fejlövésekkel tudjuk eliminálni, ráadásul a fejének a fele takarásban is lesz, itt tehát annyira precíznek kell lennünk, amennyire csak lehetséges – a hibázás egyben egy hozzátartozónk halálát is jelentheti.

Gyakran nem szoktak figyelni arra, hogy futás közben is lehessen célozni és lőni, itt szerencsére mind a kettő adott, így szépen körbe tudjuk táncolni az ellenfeleket, miközben folyamatosan tüzelünk rájuk. Az „X" gombbal a legtöbb tereptárgy mögé be tudunk húzódni, fedezéknek használva azt. Az állandóan nálunk lévő PDA egyébként nagy segítséget nyúlj mindenben, a térképet, az aktuális küldetéseket és a rendelkezésünkre álló fegyverek statisztikáit is megtekinthetjük rajta.

21:00 - 22:00

A legtöbb rajongót persze hidegen hagyják a fentiek, és csupán egy kérdést tesz fel: mennyire hű a játék a sorozathoz? A kérdésre inkább fordított sorrendben adom meg a választ, elsőként foglalkozom azokkal a hibákkal, hiányosságokkal, amiket érzésem szerint ki kellett volna hagyni a játékból, majd ezután kitérek azokra a hangulatfokozó elemekre, melyek mindannyiunk szívét meg fogják dobogtatni.

Kicsit szomorúan vettem tudomásul, amikor Jack az ötödik fegyvert is magához vette, majd másodpercek alatt képes volt váltogatni közöttük. Nagyon jól tudom, hogy az ilyen típusú játékokban ez megszokott dolog, de örültem volna annak, ha egy újabb fegyver felvételekor le kellett volna tenni a földre a másikat – nyilvánvaló, hogy a valóságban senki nem tud öt fegyvert betűzni az övébe, mint ahogy az is evidens, hogy nekem sem fájna ennyire mindez, ha nem az amúgy teljesen realisztikus 24-ben történne meg. Kicsit meglepődtem azon is, hogy a különböző órák végén az események nem mindig a kritikus pontokon szakadnak meg, valahogy a cliffhangereket nem sikerült mindig elkapni, így ez is hozzájárul ahhoz, hogy kicsit nehézkesen indul be a történet. A játék második felétől helyreáll a rend, olyannyira, hogy az utolsó néhány óra végén nem vagyunk hajlandóak figyelembe venni az idő múlását, és csak játszunk és játszunk tovább. Tulajdonképpen az előbbi problémára is van magyarázat, hiszen itt nem kell várni egy hetet a „részek" között, így a forgatókönyvírók egyszerűen nem voltak kényszerhelyzetben, a különböző epizódok befejeződése itt csak szimbolikus értelmű, úgyis megy tovább mindenki.

22:00 - 23:00

Szerencsére sokkal több olyan elemet tudok kiemelni, ami a készítők alázatát mutatja a filmsorozattal kapcsolatban. Teljesen függetlenül attól, hogy hány perce játszunk, a képernyőn néha megjelenik az óra, amin láthatjuk, hogy éppen mennyi idő telt el az előző történések óta, és mennyi az idő Jackék „világában". Ugyanilyen sajátossága a filmnek az osztott képernyős nézet, bizonyos időközönként beletekinthetünk a többi, párhuzamosan folyó történeti szálba, vagy egész egyszerűen csak láthatjuk, hogy a többi szereplő mit csinál. Ez is segít abban, hogy elfogadjuk, a 24 egy élő-lélegző világ, amiben megvan mindenkinek a maga szerepe és elfoglaltsága. Az osztott képernyős nézet a játékban is megjelenik többször, és itt még egy kicsit tovább is megy funkcióját tekintve, mint a sorozatban, ugyanis miközben az egyikben akciózunk, addig a másikban a cselekedeteink szempontjából kulcsfontosságú eseményeket tekinthetünk meg (pl. mi történik két szobával arrébb). Ennél már tényleg csak az lett volna a jobb, ha bizonyos helyzetekben eldönthetjük, hogy melyik szálon és kivel kívánunk továbbmenni.

MARTIN BELESZÓL!

Nagy fába vágták fejszéjüket a fejlesztők, amikor egy olyan vitathatatlanul kultikus sorozatot játékosítottak meg, mint a 24. Nem lehetetett könnyű meghozni a döntést: csinálják a rajongóknak egy vérbeli kalandjátékot, vagy a leendő rajongóknak egy kalandos-akciójátékot. Szerintem nagyon jól döntöttek. A 24 elég jó ahhoz, hogy szórakoztassa a fanokat, és pont jó arra is, hogy újabb rétegek ismerjék meg a sorozatot. Ja, és magyarul van! MAGYARUL!

És ha már hangulatról van szó, bármennyire is tilos lenne beszélnem róla, meg kell említenem, hogy a játék háromnegyedénél történik egy „kisebb" katasztrófa Los Angeles-ben – na ennyire hitelesen sem láttam még játékban egy szétcsúszott várost ábrázolni, ismételten gratulálni szeretnék a készítőknek.

23:00 - 00:00

Millió dolgot találhatunk a 24-ben, amit nagyon helyesen egy az egyben emeltek át a szériából (ellenkező esetben a legkevésbé sem lett volna hiteles a játék). A legfontosabb ezek közül Jack karaktere. Fent már ódákat zengtem róla, így most csak röviden emelném ki, hogy ugyanolyan kemény, akaratos, makacs, ahogy megismerhettük, és akárcsak máskor, most is ugyanúgy megszegi a parancsokat és a szabályzatot, ha úgy gondolja, hogy azok csak csökkentik a feladat sikeres megoldásának esélyét. A többi szereplő személyisége is hibátlanul lett ábrázolva, bár néhányan jóval többet szerepelnek akcióban, mint normális esetben megszokhattuk tőlük (ez Michelle-re, Tony-ra és Kimre igaz főleg).

A sorozatból megszokhattuk, hogy néhány óra után úgy tűnik, a terroristák vezetőjét elkapja a CTU, megoldódik a probléma, aztán kiderül, hogy valami egészen más áll a háttérben, mint amit elsőre gondoltunk volna. Előre szeretnék felkészíteni mindenkit, ne higgyen el itt sem mindent, mert a szálak sokkal jobban össze vannak csomózva, mint ahogy elsőre gondolnánk. A feszültséggel teli játékmenetet egyébként az idő állandó szorítása is garantálja, különösen olyankor, amikor valaki veszélyben van – szinte mi is átérezzük, hogy pl. a mesterlövészeket időben meg kell találni, mert ha nem sikerül, annak beláthatatlan következményei lesznek.

00:00 - 01:00

Néha nehéz különbséget tenni a máshol már látott elemek visszatérésekor a sorozathűség és a klisék között. A fentiekben megpróbáltam bemutatni azokat a tényezőket, melyek visszatérését örömmel fogadtam. Most vizsgáljuk meg a dolgok másik oldalát is, azokat az elemeket, ahol annyira visszanyúltak a sorozathoz, hogy arcpirulás nélkül el is loptak korábbi elemeket... (itt azért néhány kisebb meglepetés elő fog kerülni, aki azt szeretné, hogy minden az újdonság erejével hasson, az ugorja ezeket át).

A terroristák újra az elnököt veszik célba, mivel azonban Palmer csupán papíron a vezetője ebben az időszakban, így ezúttal az alelnök ellen kísérelnek meg merényletet. A válsághelyzet élesedése következtében Ryann Chapelle ismét átveszi a CTU felett az irányítást rövid időre. Jack Bauer családszeretetét úgy tűnik minden terrorista ismeri, ugyanis ezúttal is lányával és barátnőjével tartják sakkban. Ha ez nem lenne elég, a munkatársai még vissza is tartják előle a hozzátartozókkal kapcsolatos infókat, hogy jobban tudjon koncentrálni a feladatára. Mind-mind olyan elem, amit szinte pontosan ebben a formában már láthattunk valamelyik epizódban. Ejnye!

01:00 - 02:00

A fejlesztőstúdió korábbi két játéka egy dologban azonos volt, megjelenésekor grafikailag szinte mindent ütött PS2-n. A 24 sajnos egyáltalán nem ilyen szép, sőt, elsőre csúnyábbnak is tűnik, mint a többéves Primal. Aztán rájövünk, hogy nem csúnyább annál, csak az elmúlt évben megjelenő szépségek elkényeztették a szemünket, és már ugyanazt a minőséget nem tudjuk annyira megbecsülni. Félre ne értsetek, semmi különösebb gond nincs, a szereplők arca kivétel nélkül felismerhető, bár néhánynak olyan vastag nyakat csináltak, hogy a guillotine nem ütné át őket. A helyszínek kidolgozottsága kielégítő, vannak különösen szépek, míg kicsit elnagyoltabbak is (és ugyanezt elmondhatjuk az autós küldetések közben feltűnő városrészekre is). Összességében ugyanakkor megérdemel egy gyenge jó osztályzatot a 24 grafikája.

02:00 - 03:00

Ami a legjobban megfogott a játékban a történet mellett, az volt, ahogyan a teljesen különböző típusú elemek összeállnak teljes egésszé. Legyünk őszinték, az ilyen típusú hibridek, ahol hatféle játékstílus áll össze eggyé, nem szoktak működni. Itt valahogy mégis motiváltak vagyunk arra, hogy egy kis lövöldözés után autóba pattanjunk, majd kódot fejtsünk, esetleg jó jackbaueresen kifaggassunk valakit (ő a megnyugtató vallatási stílusra is ordibáló mondatot húz néha elő a repertoárjából). Érezzük, hogy a CTU munkája is rengeteg különböző elemből épül fel, így gondolkodás nélkül elfogadjuk, hogy ez a játékban is így legyen. Az egész koncepció csak a végére fárad el egy kicsit, ott kezdjük érezni, hogy most már a történethez igazították az akciót, és nem fordítva. Nyilván ez korábban is így volt, csak akkor nem éreztük átverve magunkat.

03:00 - 04:00

24 óra. Tudtam, hogy nem lesz ilyen hosszú a játék. Maga a sorozat sem annyi egyébként, egy epizód a 18 percnyi reklámmal együtt teszi csak ki a teljes órát, alapból nettó 42 perc a játékidő. Itt minden a küldetések jellegétől és a saját ügyességünktől függ, általában 20 és 50 perc közti idő elég egy „rész" végigjátszásához, az 58 küldetés sem tart tovább elsőre 10-14 óránál. Igen ám, de itt jön képbe a korábban már említett effektus: az nem lehet, hogy Jack Bauer 60%-os hatékonyságú ügynök legyen! Emiatt a nehezebb küldetéseknek csupán átlagjavító jelleggel nekifutunk újra, így húsz órára is nőhet a játékidő. Mivel dolgozó emberként nem tartozom azok közé, akiknél a jó szavatosság 190 óránál kezdődik, így ez nekem teljesen kielégítő.

04:00 - 05:00

Hivatalos játékhoz eredeti szinkronhangok és zenék dukálnak, de féltem attól, hogy mi lesz, ha akár csak egy szereplő bemondja a durcást. (Természetesen ilyen nem lesz, mert egyből az orra alá teszik a szerződést, amiben az apró betűs részben szerepelt még a játékon kívül képregény, gyorsétterem-promóció, egészestés film és minden egyéb hülyeség. :) Senkiben nem kellett csalódnom, mindenki vállalta a szinkronizálást, és soha nem éreztem egy pillanatra sem azt, hogy ne vennék komolyan a feladatot (a megnyitható hogyan készült videókból és interjúkból is ez derül egyébként ki, nagyon tisztességesen odatették magukat a színészek). Mivel ugye – nem lehet elégszer leírni – a magyar felirat bekapcsolható, így az angol 5.1-es hanggal pont olyan érzetünk lehet, mintha a DVD-t néznék.

05:00 - 06:00

Amióta tudok arról, hogy 24 játék készül, folyamatosan azt mondogattam magamban: ahhoz, hogy akkorát üssön a játék, mint tette azt a sorozat, minimum Metal Gear Solid szintűnek kell lennie a friss és újszerű játékmenetet tekintve. Nem lett olyan, még csendes forradalmárnak sem nevezhető. Ennek ellenére semmi oka szégyenkezni a fejlesztőknek: ami lett helyette, az lelkiismeret-furdalás nélkül betehető mind a 20th Century Fox, mind a szereplők, mind a Sony portfoliójába: a 24-brand erősebb lett, több emberhez jutott el általa, és a filmes adaptációk között (már ha ez annak számít) is egészen magas pozíció illeti meg a játékot. Ha a szerepéről kell szólni, véleményem szerint nagyon jól kiegészíti a sorozatot, nem csak a történetével, hanem azáltal, hogy a tökéletes hangulat-transzferrel képes volt egy egészen új területen is bizonyítani a 24 (emlékezzünk csak vissza arra, hogy a Enter the Matrix-nak ez annak idején mennyire nem jött össze).

Én szerettem volna egy kicsivel több kalandelemet látni benne, a nyomozás bizonyos részeihez nagyon jól illeszkedett volna ez a stílus, de így is tiszta szívvel ajánlom minden rajongónak a beszerzését, a magyar felirat miatt pedig bízom benne, hogy szélesebb rétegekhez is el fog jutni. Aki pedig nem tud semmit napjaink egyik (ha nem a) legjobb sorozatáról, annak javaslom, hogy kezdje az ismerkedést a DVD-vel, élő embert nem ismerek, akinek ne tetszett volna.

Vega
Vega576@freemail.hu

24: THE GAME

SONY CAMBRIDGE / SCEE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (1112KB), analóg irányító (dual shock)

✔ hangulatával képes felnőni a sorozathoz, látszik rajta, hogy hosszú időn át fejlesztették, a filmes adaptációk közül az egyik legjobb, amit valaha készítettek, ráadásul a magyar felirat mérföldkő a hazai ps2-es játékforgalmazásban
✕ kicsivel több kalandelem jót tett volna neki, a történetben néha többször látott klisékhez is visszanyúlnak a nagyszerű új ötletek mellett

8 pont



PLAYSTATION 2 LELTÁR

MOBILE SUIT GUNDAM SEED: NEVER ENDING TOMORROW

Hála a japánok hatalmas rajongásának, az 1978-ban indult Gundam anime sorozat óta számtalan új epizód látott napvilágot, és ezeket egyben több tucatnyi videojáték is követte a Bandai közreműködésével, melyek többnyire egy-egy szeletét mutatták be ennek a világnak és háborújának (bővebb infó: 81. Konzol „Antaru in Japan"). A 8 (japán játékok nem beleszámítva) PS2-s stuff közül a Never Ending Tomorrow a legutolsó a sorban, mely alig 2 hónappal a Gundam Vs. Zeta Gundam (2 oldalas teszt részemről a 85. Konzolban) megjelenése után jött ki külföldön. A két játék sok ponton hasonlít egymásra, hiszen itt is több (kettő) különálló sztorimódot játszhatunk végig, a küldetésekben megint ellenséges mechek ellen harcolunk földi bázisokon, idegen bolygókon, vagy a világűrben, és megjelenésre is majdnem ugyanolyan impozáns. A teljesen egyedi irányítás elsajátítása azonban időbe telik, de hála az automatikus célzó rendszernek, nem teljesen használhatatlan. Pozitívum, hogy a küldetéseket manga jellegű rajzfilmes átvezető filmecskékkel színesítették, ám hiányoltam a hatalmas mech gyűjteményt. Tetszett viszont, hogy igazi alkatrészek vásárlásával fejlődhetünk tovább, és itt végre maga a harcos léphet szinteket előre. Ha egy fokkal el is marad játékélményben a Gundam Vs. Zeta Gundam mögött, és továbbra is kissé egyhangúnak tartom (ha egy átlagos játékos szemével tekintem), a rajongók számára azonban mégis igazi kincs.





MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

5 pont

HELLO KITTY: ROLLER RESCUE

Tavaly októberben (87. Konzol) már beszámoltunk nektek Beatrix közreműködésével a jelenlegi konzolgeneráció egyetlen Hello Kitty képviselőjéről. A Roller Rescue által egy rendkívül aranyos jól irányítható platformjátékot ismerhettünk meg, ahol a robotok által megszállt bolygón kell kiszabadítani a görkoris cicamica barátait. A játékmenet egyszerűbb, jól ismert elemeket sorakoztat fel, mint az ellenség püfölgetése, érmék gyűjtögetése, ugrabugra, és kisebb logikai feladatok megoldása, méghozzá olyan egyszerűbb kertes házas helyszíneken, melyek nagyszerűen passzolnak Hello Kitty aranyos világához. Ám a közepes értékelés ellenére sem nevezném igénytelennek, vagy összecsapottnak a játékot, sőt el is nyerte a tetszésemet, de nem mehetek el a stuff két hatalmas hibája mellett, mégpedig hogy nagyon könnyű, és rendkívül rövid. Szerencsére ezt kompenzálva számos megnyitható videót, szereplőt és kosztümöt gyűjthetünk össze. Akárhogyan is, én mindenképpen csak 10-12 éves kor alatt ajánlanám elsősorban. És ha már videojátékokra ítéljük ártatlan lelkű gyermekeinket, szerintem tegyük azt inkább ilyen aranyos játékokkal, mint a Hello Kitty. Megdöbbenve hallgattam egyszer egy 11 éves kislányt, amint mesélte, hogy már végigjátszotta a San Andreast... :)





MÁS VERZIÓ: X, GC

5 pont

EVERYBODY'S GOLF

Megmondom őszintén, hogy egy-két minijátékot (pl. a DC-s Sports Jamet) leszámítva az első igazi komolyabb találkozásom golfjátékkal a 2006-os Tiger Woods volt az októberi Konzolban, melyet egyértelműen napjaink legprofibb golfszimulátorának tartanak. Létezik azonban egy komoly konkurens sorozat is. A Sony Hot Shots Golf szériája már '97 óta sikeresen fut az egyes számú PS óta, és nem sokkal marad el az EA-s vetélytársa mögött. Nem tudom pontosan, hogy a sorozatnak hány tagja jutott el kicsiny hazánkba, de akárcsak a jelenlegi közkedvelt PSP címek közé tartozó Hot Shots Golf: Open Tee (szeptemberi Konzol), úgy a sorozat PS2-n megjelent legújabb tagja is egyszerűen csak az Everybody's Golf címet kapta nálunk. Maga a játék óvodásan mangás körítése senkit se tévesszen meg, ugyanis a game sem a fizikájában, sem az irányításban, sem pedig a grafikában nem marad alul, vagy legalábbis nem sokkal marad el a Tiger Woods 2006-hoz képest, még ha ott nekem személy szerint jobban be is jött az analóg karral való lendítés. De persze az itteni precízebb ütéserő szabályozásnak is megvan a maga előnye. Játékélményben tehát alig van különbség a két sorozat között, csak amíg az Everybody's Golf az aranyos játékosabb körítéseivel próbál hódítani, addig a Tiger Woods megmarad hivatalos licencelt szimulátornak, no meg tartalmilag is többet nyújt a játékmódok számát illetően.





MÁS VERZIÓ: PSP

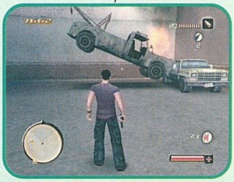
8 pont

TOTAL OVERDOSE

A tavalyi év vége akciójátékainak egyik legkellemesebb meglepetése egyértelműen a Total Overdose volt számomra. Semmilyen komolyabb egyedi ötlettel nem rukkolt elő, ehelyett jól bevált elemeket lopkodott össze nagyobb címektől, a recept pedig nagyszerűen működött. Egy alapvetően GTA jellegű stuffhoz volt szerencsénk, mely nem feltétlenül a szabad garázdálkodással, hanem poénos hangulatú és remekül játszható küldetéseivel lopta be magát a szívembe. Irányítása tiszta Max Payne, karakterre pedig teljesen Serious Sam, és még további címek is eszembe jutottak a tesztelés során. Sajnos a PS2 analóg karjaival egy fokkal nehezebb a célzás, és a városi autókázás során is látszik, hogy valamivel jobb az X-es verzió, azonban lényegi különbség nincsen, így most is ugyanúgy érvényes a két oldalas pozitív kritikám az Xbox verzióról a 87. Konzolban. A Total Overdose mindenképpen a hangulatával, és laza könnyed játékmenetével érvényesül, még akkor is, ha koránt sem olyan tartalmas és nagyszabású, mint a San Andreas. Ám véleményem szerint simán különbözik annyira egymástól a két játék stílusa és hangulata, hogy békésen megférjenek a polcon egymás mellett.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu





MÁS VERZIÓ: X

8 pont

DICE

DNA INTEGRATED CYBERNETIC ENTERPRISES



A KOCKA EL VAN VETVE. DOBOS, DOBOSAURUS KOCKADUSZ.











Martin úgy látszik, hogy engem nevezett ki az idei manga felelősnek. Az előbb még kis nyomoroncokkal hadakoztam, meg a varázskönyves ember haverjaikkal, most meg már ilyen Transformers és Power Rangers utánzattal találom szemközt magamat. A játék persze megijed, felsikolt, és beugrik az egyetlen biztos helyre, a PS2 drive-jába. Nekem meg a szemeim nagyok lesznek, a hátam mögött suhanós grafika suhan, felrepülök a levegőbe, és a hatalmasra tátott számból japán varázsigék törnek elő. Huszonegy szaltó után pont a gép előtt érek földet (persze beszakad a padló a lábaim alatt), felkapom a kontrollert, és lehuppannék a hintaszékbe, ha azt az egyik macskánk nem foglalta volna már el.

A DICE, mint a képekre nézve megállapíthatjátok, csak a rövidítésében kockásodik be. Rendes neve DNA Integrated Cybernetic Enterprises, ami magyarul olyasmit jelent, hogy hős gyerekek idétlen űrpáncél jelmezben, meg robot dinoszaurusszá alakuló járművek a globális béke szolgálatában. Mindez a Sarbylion galaxisban, egy piramis alakú főhadiszálláson, aminek a DICE F-99 a pontos megnevezése. A transzformálódó járműveknek a fantáziadús Dinobreaker nevet adták, mivel mindegyik átlényegült alakja egy dinoszaurusz típust formáz, és végül is ennyit tudok elmondani az alapokról a tudatlanoknak. Aki többre vágyik, szerezzen be valahonnan pár részt a sorozatból.

Sajnos a DICE ténylegesen egy hülye, unalmas és lapos játék. A dolgunk általában annyi, hogy egy pályán kiirtsunk minden ellenfelet, esetleg elvégezzünk néhány minimális feladatot, és már mehetünk is tovább. Harcolni voltaképpen háromféleképpen is tudunk. Az első az, amikor a gyerkőc önmaga vállalja fel a melót a fröccsöntött páncélzatban, és őt irányítjuk magát. A második a Dinobreaker meglovagolása, aminek a harci módját tetszés szerint ki és be kapcsolgathatjuk, vagyis alattunk motor vagy kocsi lesz dínórobot helyett. A harmadik metódus viszont egy újabb segítő révén valósul meg, amit nevezzünk el Satellite Botnak, magyarul ostobán kinéző, lebegő harci tojásnak. Ez egy teljesen új fejlesztésű eszköz, és összesen tíz féle változatát vihetjük majd magunkkal, persze nem egyből kezdéskor. Ezeket az amúgy igen hasznos szerkezeteket még fejleszteni is lehet, a misszióra fordított időnk függvényében, amivel nagyobb hatósugár, erősebb lövés meg ilyesmi érhető el. A bot voltaképpen egy állandóan mellettünk levő gépezet, amivel lövöldözni tudunk a Dinobreakert irányítva, illetve védő energiamezőt létrehozva túlélni azokat a helyzeteket, amikor rossz gombot nyomva leszálltunk a dínóról, vagy az túl sok találatot benyelve és túlhevülve elterül, minket pedig ledob a vezérlőállásból. A harcias kindertojással viszont nem lehet állandóan a tűzgombon tehénkedni, mivel elég lassan tölti fel magát, legalábbis kezdetben. Sokkal előnyösebb alkalmazása az, hogy ha a Kör gombot lenyomva körbe forgunk, mivel ilyenkor a radarja hatósugarán belül került célpontokat megjegyzi, és a gomb felengedésekor egyszerre küld rájuk lézert, rakétát vagy más halált. Főellenfelek ellen is jól alkalmazható a dolog, mivel úgy is lehet vele ügyeskedni, hogy egy célpontot fog be többször, jó nagy sebzést produkálva így.

A dínóink is képesek harcolni, mint említettem. Ez is változatos némileg, mivel a fajtájuk szerint különböző tulajdonságokkal bírnak. Például itt van a Motoraptor, kit Jet Siegel lovagol meg. Ez egy elég gyors egység, lévén jármű formája egy háromkerekű motor, átalakítva pedig ha jól látom egy velociraptort formáz. Ellenben a sokkal zömökebb Monocrawler lassú, de mindenen átmegy, mint a tank, hiszen elméletileg a monoclonius nevű hüllő is valami ilyesmit csinált. Ez a gépezet engem inkább valami gépvakondra emlékeztetett, pláne, hogy védekezéskor a fejét egy három részből összeálló fúrófej mögé rejti. Kissé kilóg a sorból a madárforma Hoverptera, ami repülő gyíkká, olyan pterodactylus féle madárrá válik, vagy a Paratricar-parasaurolophus, aminek speckó álcázó berendezése is van, amitől szinte láthatatlanná válik az ellenség előtt. A harcokon kívül néha ügyességi feladatot is meg kell oldanunk, ami felüdülésként hat a kissé hamar megunható harcban. Az egyik pályán négy darab, hatalmas piros golyót kellett a helyükre lökdösni, egy másikon pedig megnyerni egy autóversenyt, vagyis előtte még kvalifikálni magunkat rá.

Ez volna hát a játék lelke, aminek egyszerűségéhez valahogy mintha túl jó kinézetet eszkábáltak volna össze! Tudjátok, hogy én amúgy is csillogás mániás vagyok, és itt végre megkaptam, amit kerestem. A gépeken, az ellenségeken, de még a lökdösni hivatott piros golyókon is ott figyelt ez az effekt, amitől a játék igen kellemes a szemnek. Nem érezni úgy, mint általában, hogy kartonpapírból készült és vízfestékkel festett figurákat látunk, hanem inkább fémes és műanyagos hatást kelt a dolog. Nekem nagyon bejött, csak kár, hogy egy ilyen ebenguba játékra pazarolták el, amikor ez azért többre hivatott. Ha ismered a sorozatot bla-bla-bla…

Dzson

MARTIN BELESZÓL!

Ez is sorozat, állítólag a Cartoon Networkön megy / ment. Nekem nem jön be a játék, de gyereknek simán adnám. Néha, amikor ilyeneket írok egy stuffal kapcsolatban, hogy „csak gyerekeknek”, azért eltűnődöm, hogy vajon szülők is olvassák a Konzolt? Vagy ez a megállapítás csak annyit jelent a hardcore gémereknek, hogy „na, ez a cucc is kuka, lapozzunk tovább valami keményebbre”…?

DICE

BANDAI

MÁS VERZIÓ: GC, GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (80KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ a sorozatot ismerő egyének számára jó
× vagy még nekik is unalmas lesz…

3 pont

576 KONZOL AKCIÓ!



Most hihetetlenül kedvező áron rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait. Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.

Az újságok megvásárolhatók valamennyi **576 KByte** boltokban vagy megrendelhetők:

Levélben:
(kérjük add meg: nevedet, pontos címedet, telefonszámodat)
Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24

Telefonon:
369-2686 vagy,

internet áruházunkban:
http://www.576.hu/kiadvany
(a megrendelt újságokat a DHL szállítja ki, szállítási díj: 999,-FT)

Az alábbi lapszámokból sajnos már nincs készletünk: 1998/02; 1998/09; 1998/10; 1998/11; 1998/12; 1999/01; 1999/05; 1999/06; 1999/10; 2000/01;

Figyelem!
Az akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes, az 1998-2003-ig megjelent újságokat külön már nem árusítjuk!

ÚJ MÉRFÖLDKŐ SZÜLETETT!

Néhány hónappal ezelőtt egy olvasó a fórumunkon megkérdezte tőlem, hogy melyik a kedvenc RPG-m PS2-re. Ahogy elolvastam a kérdést pár percre gondolkodóba estem. Végigzongoráztam a fejemben a kedvenc címeimet és rájöttem, hogy valamennyi általam szeretett anyag bizony SNES-re vagy PS1-re jött ki. Talán hihetetlennek tűnik, de a PS2 eddigi majdnem 5 éves történetében, nem volt olyan RPG játék, amit olyan elszánással, akkora lendülettel, és olyan lelkesedéssel nyomtam volna, mint a 16 és 32 bites időkben. Voltak címek, amiket nagyon szerettem, voltak, aminél már éreztem is, hogy kezd fellobbanni a tűz, de belobbanás után azonnal elfogyott az oxigén és ott álltam kicsit üresen, csalódottan, talán azt is mondhatom, kiégve. Ez azért egy igencsak depresszióhoz közeli állapot – aki már egyszer megtapasztalta, az tudja, milyen rossz dolog. Folyamatosan keresed „A játékot", próbálod ki hónapról-hónapra a stuffokat, de csak nem jön az érzés, amit régen egy Breath of Fire 2-nél, FFVII-nél, Suikoden 2-nél, Chrono Cross-nál vagy Xenogears-nél (de mindenki behelyettesíthet ide egy tetszőleges címet) éreztél. Az üresség, ami ilyenkor keletkezik leírhatatlan, mintha a gyerekkorod halna meg hirtelen. Arra gondoltam, talán végleg kiégtem, de aztán felpakoltam a gépemre vagy 1000 darab SNES ROM-ot és elkezdtem játszani azokkal a játékokkal, köztük olyanokkal is, amiket akkoriban nem próbáltam. Ekkor rájöttem, talán mégsem velem van a baj, talán lehet, hogy valóban jobbak voltak 10-15 évvel ezelőtt a játékok. Nem tudom az okot, a miértet, csak azt, hogy PS2-re, meg úgy általában erre a mostani generációra sajnos nem találtam meg azt a programot, ami **ugyanazt** az érzést adná, amit anno 8, 16 vagy 32 biten. Ilyen játék nem született számomra. Eddig!

VARÁZSLAT

Mert kb. másfél hónappal ezelőtt megismerkedtem a **Dragon Quest VIII**-cal és ezzel megtörtént a *csoda*. Egyik pillanatról a másikra azon kaptam magam, hogy a program elvarázsol, és magával ragad. Hatalmába kerített az érzés, a lendület, a tűz, ami hajtott előre a játékban, és nem engedte letetni velem. Ismeritek ugye a tüneteket? Megfeledkezel mindenről, reggel beteszed a játékot, s mire feleszmélsz, azt veszed észre, hogy beesteledett. Aztán éjjel nem tudsz aludni, mert arra gondolsz, hogy másnap mikor újra neki állsz, akkor merre fogsz járni és milyen kalandokban lesz részed. De még a fürdőkádban, a buszon vagy bárhol máshol sem tudsz szabadulni tőle, mert hirtelen azon kapod magad, hogy akaratlanul is a játék jellegzetes zenéit dúdolgatod, mivel a fejedben ott zakatolnak a dallamok. De talán a legtipikusabb, mikor lelkiismeretesen minden labirintus minden egyes négyzetcentiméterét átkutatod, hogy megtalálj mondjuk egy kardot, ami majd 2 ponttal növeli az erődet, hatására 1 HP-val többet tudsz sebezni, és használatával abban bízol, hátha ezzel jobban eltalálod az ellenfeleket.



Ez történt tehát velem. A Dragon Quest VIII visszahozta azt, amit már azt hittem elveszítettem. Segítségével sikerült átélnem, amit hét évvel ezelőtt a Final Fantasy VII alatt, és ez óriási nagy szó! De a legjobb, hogy visszaköltözött belém a hit, hogy igenis lehet még olyan RPG-t alkotni, ami felveszi a versenyt a régi etalonokkal.

A TITOK

Mi a titka a Dragon Quest VIII-nak? Mi az, ami miatt ez a játék több mint a társai? A kérdés már engem is foglalkoztat, hetek óta. A válasz bizony összetett, kicsit félek is tőle, hogy át tudom-e nektek adni, úgyhogy ti is átérezzétek „a papír túloldalán", amit én.

Először is, ide is le kell írnom három zseniális ember nevét, amit már megettem a DQ korábbi részeiről írt összefoglalóban. Az első a producer Yuji Hori, a másik a rajzoló Akira Toriyama, míg a harmadik a zeneszerző Koichi Sugiyama neve. Ők hárman készítették ezt a részt is, mint korábban valamennyit. Őszintén, mondjatok nekem még egy olyan sorozatot, amit ugyanaz a csapat rak össze immár 20 éve? Nincs ilyen. És ez egy óriási fegyvertény! 20 év tapasztalata és tudása van benne a játékban. És tudjátok mi a legérdekesebb? A DQVIII-ban semmi olyan eget rengető újdonság nincs, amit a sorozat más darabjaiban, vagy más RPG-kben nem láttunk viszont. Azonban a már meglévő és bevett elemeket és kliséket olyan briliánsán illesztették össze az Enix emberei, annyira tudták, hogy mit milyen mennyiségben és milyen mértékben kell adagolni, hogy az lenyűgöző! A DQVIII mentes az erőltetett ötletektől és a túlbonyolított dolgoktól. Egy kellemes és nyugodt hangulatú anyagot kapunk, amivel felhőtlenül lehet szórakozni, az első perctől kezdve. A másik óriási pozitívum a szememben, hogy Yuji Horinak volt bátorsága megtartani olyan elemeket, amik a NES-es részek óta jelen vannak. Ezzel elérte, hogy gyakorlatilag a játék fullra ugyanazt a hangulatot adja, mint a korábbi részek, vagy bármelyik NES-es vagy SNES-es RPG. Hogy talán a legklasszikusabb példát említsem meg, csak a templomokban lehet menteni, és ott tudsz feltámasztani karaktereket, valamint nézheted meg mennyi EXP kell a szintlépéshez. (Természetesen a pap minden mentés után meg fogja kérdezni, hogy akarod-e folytatni a játékot. :)

De említhetném a harcot is. Nincs túlbonyolítva, megváltoztatva, egy az egyben ugyanaz, mint a 1986-os első részben! Kiosztod az utasításokat egy egyszerű, de szép menüben, majd az embereid végrehajtják a parancsot. Szimpla körönkénti csata. Az egyetlen különbség a korábbi epizódokhoz képest, hogy a szörnyeken kívül ezúttal látod saját embereidet a harcban.

Vagy ott van a fejlesztési rendszer, ami szintén egyszerűségével hódít. Szintlépésnél kapsz pontokat, azokat elosztogatod, fejlesztve azt a fegyverforgatási és egyéb képességet, amire épp szükséged van. Egyszerűsége ellenére mégis rengeteg lehetőséget ad ez a rendszer, hisz nem mindegy, hogy melyik fegyvert használjuk, ehhez milyen képességeket tanulunk meg.

Lesznek, akik nem fogják megérteni, hogy miért olyan jó ez a sok „archaikus", ma már a felületes szemlélő számára elavultnak ható dolog. Mások viszont, köztük én is, pont ezek miatt az elemek miatt érezhetjük úgy, mintha 8 vagy 16 bites RPG-vel nyomulnánk és ez egy határozottan jó érzés! Van azonban egy lényeges és fontos különbség, ami miatt egyáltalán nem nevezhetjük NES, vagy SNES színvonalúnak a játékot. *Ez pedig a grafika.*

A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓ

Bizony a grafika, ami maximálisan kifacsarja a PS2-ből az utolsó szuszt is. Mindjárt az első dolog, ami megfogja az embert az Akira Toriyama karaktereken végzett munkája. Nagyszerű cel-shaded szereplőket kaptunk, természetesen némi Dragon Ballos utánérzéssel (ha kifejlődött, érdemes kipróbálni a főhős maximális tensionjét, mint egy szuper saiyans, csak rózsaszínes). De nem csak a karakterek csodásak, a környezet is lenyűgöző! Adódtak pillanatok, amikor nem hittem a szememnek. Ilyen volt, mikor az első órákban barangoltam a világtérképen. A városokat ugyanis nem lineáris útvonalak kötik össze, hanem szabadon bolyonghatsz, gyakorlatilag bárhova! Bármit látsz, ahhoz oda lehet menni, így az egész világot fel tudod fedezni. És fel is kell, mert minden egyes zúg, meredély, völgy, esetleg sziget rejthet meglepetéseket!

A látványra visszatérve azonban, soha nem fogom elfelejteni, amikor felmásztam egy kis dombra és lepillantottam. Néhány száz méterrel odébb megláttam a tengerpartot, ahol csendesen hullámzott a víz. Lementem oda, sétáltam kicsit a vízben, majd egy hirtelen ötlettől vezérelve felmásztam egy nagyobb hegyre. Innen aztán elnéztem a nyílt óceán felé, jobbra megpillantva egy várost. Közben észrevettem, hogy lassan méltóságteljesen mozog a Nap, kényelmesen közelítve a látóhatárt. Lassan az egész táj narancsos színezetet öltött, én pedig álltam a hegyen és néztem, ahogy szépen lassan a Nap belebukik az óceánba. Közben egyre sötétebb lett, a város fényei kigyulladtak, majd tőlem jobbra feljött a Hold! Ekkor tátott szájjal lenéztem a tévém alá, hogy megbizonyosodjak, tényleg a PS2-őm produkálja-e ezt a látványt. Ehhez hasonlót ugyanis utoljára a Shenmue 1-2-ben láttam. És akkor az olyan apróságokról még nem is szóltam, mint az égen repülő gomolyfelhők, vagy a szélben hajladozó fák, esetleg a széles mezőkön repkedő pillangók. Minden 3D-s, nincsenek lapfák, lapemberek és laptereptárgyak, a házakban még a legapróbb zsák vagy falra akasztott ruha is 3D-ben van kidolgozva, sőt az animációkon még javítottak is a japán verzióhoz képest. Mindemellett a harc közbeni effektek és az átvezető jelenetek is gyönyörűek, sokszor olyan érzésem volt, hogy egy rajzfilmet nézek.

A legjobb, hogy a 3D ellenére sikerült megtartani a régi DQ-ra jellemző stílust, gondolok itt a főleg a városokra, amik tényleg olyanok, mint a VI. vagy a VII. (vagy a korábbi) részekben. Meg is fogalmazódott bennem, hogy igazából nem is technikai oldala miatt kiváló a grafika, hanem a látvány, azaz a grafikai tényezők összhatása miatt, illetve amilyen profi módon ötvözték a régi stílust a mai legmodernebb grafikával. Mindennél többet mond, hogy annakidején mikor megjelent a PS2, én ilyennek képzeltem el a generációváltást. Fura, hogy ennyi évet kellett rá várni, de most megtörtént. Csak gratulálni lehet a designernek, azaz a Level 5-nek (ők hozták össze a Dark Cloud 2-őt is), mert művészi szintet értek el, bizonyítva, hogy lehet ezt a fránya gépet jól programozni! És a legjobb az egészben, hogy a DQVIII gyakorlatilag 2004-ben készült, annak az évnek a végén adták ki Japánban, azaz másfél éve! Úgyhogy mostantól kezdve ha azt hallod valakitől, hogy a PS2 gyenge hardver, biztos lehetsz benne, hogy az illető egyszerűen *sültbolond*.

AZ ELÁTKOZOTT KIRÁLY

A vizuális gyönyörök után térjünk rá kicsit a történetre, mert hát mégis csak ez minden RPG legfontosabb része. Mielőtt ismertetném az előzményeket talán jó ha szólok, hogy elég nehéz úgy írni erről, hogy apróbb spoilereket meg ne eresszek, mondjuk sem-





mi igazán lényegesről nem lesz szó csak az alapokról. Mégis, aki semmire sem kíváncsi, az ugorjon egy bekezdést.

A Dragon Quest VIII egy önálló történet, nincs semmi köze az előző részekhez néhány apróságot leszámítva (ilyen, hogy mindegyik részben nagyon hasonló a világtérkép). A sztori egy Trodian nevű királyságban veszi kezdetét. Évszázadokkal ezelőtt egy különleges varázsbotot rejtettek ide, amit most Trode király őriz. Egy napon azonban egy gonosz, látszólag udvari bolondnak öltözött alak, Dhoulmagus támadja meg a kastélyt, hogy megszerezze a botot, így növelve erejét. Trode és szeretett lánya Medea megpróbálják megakadályozni, hogy Dhoulmagus sikerrel járjon, de kudarcot vallanak. Miután Dhoulmagus megkaparintja, amit akart, hamar kiderül egyelőre ő sem tudja kontrollálni a bot erejét, ami így elszabadul, és lerombolja a kastély, a benne lakókat pedig átváltoztatja, majd mély álomba szenderíti. Trode és Medea megússza annyival, hogy Dhoulmagus (és a bot) az előbbit egy zöldszínű, szörnyszerű manóvá, utóbbit egy lóvá változtatja. Egyetlen egy személy van csak, aki karcolás nélkül átvészeli a történteket, a játék főhőse (nevet is te adsz neki), aki a kastélyban szolgál, mint a király egyik katonája – hogy hogyan menekült meg, az nem derül ki. Mivel Trode és Medea vissza akarja nyerni emberi alakját, ezért hősünk segítségével (aki továbbra is hűen szolgálja a királyt) a gonosz varázsló után erednek. Alig kezdik meg kalandjukat, amikor egy bandita, név szerint Yangus állja útjukat. Az elkerülhetetlen összecsapás végül egy balesettel végződik, melynek eredményeképpen a főhősünk megmenti Yangus életét. Hálából a marcona fickó csatlakozik a csapathoz, és hűségesen szolgálni kezdi a főhőst. Később kalandjaik során még hozzájuk csapódik Jessica, majd Angelo is, akiknek mind-mind komoly leszámolnivalójuk van Dhoulmagus-szal. A varázsló városról-városra halad, mi pedig elképesztő kalandok közepette követjük, és közben lassan rájövünk, mi is a valódi célja ezzel a hosszú úttal.

Összességében a történetre egy rossz szavunk sem lehet. Egy magával ragadó fantasy sztorit élvezhetünk végig, mely kapcsán több dolog is tetszett. Először is nem tudom, ki hogy van vele, de én már nagyon vágytam egy kellemes, tiszta fantasy-re, mivel kicsit megcsömörlöttem a sok sci-fi és cyberpunk sztoritól, ami az utóbbi években elözönlött minket. Kellett már egy ilyen játék. És nehogy ennek kapcsán azt gondolja balga módon bárki is, hogy a sztori gyenge vagy gyerekes lenne. A fantasy nem egyenlő a komolytalansággal és a gyerekességgel, mint buta módon állítják néhányan, sokkal inkább a felhőtlen szórakozással. Aki végigjátssza a játékot, annak fantasztikus fordulatokban és meglepetésekben lesz része. Kezdetben elég szokásosnak tűnik az egész, hisz üldözünk egy mágust, aki gonosz dolgokat művel, ilyet már ugye sokat láthattunk. De aztán! Jellemző az anyagra, hogy nagyon lassan és fokozatosan adagolja a történetet, azaz szépen, lépésről lépésre fog kimélyülni, felépülni a cselekmény. Mesteri a fokozás, mindig csak kis dózisok jönnek, szó sincs kapkodásról, a dramaturgia tökéletes. A komolyabb fordulatokra akár 30-40 órát is kell várnunk. A végére – sőt már hamarabb is – rá fogunk jönni, hogy igazi epikus mesét kaptunk.

Ha a már a történetről esett szó, nem mehetünk el szó nélkül a szereplők mellett, mivel a gárda nagyszerű. Mindegyikük emberközeli, és ennek hála nagyszerűen bele tudjuk élni magunkat a helyzetükbe. Itt jegyezném meg a program másik erősségét, a humort! Néha elképesztően kacagtató jelenetekben lesz részünk, legalábbis azok számára biztosan, akik fogékonyak az anime-s poénokra. Ehhez nem kismértékben hozzájárul, hogy megtartották a párbeszédek alatt a tipikus mangás érzelemnyilvánító jeleket (felkiáltó- vagy kérdőjel), ami a cel-shaded animációkkal együtt remek hatást tud elérni (azok a fejek, amiket vágni tudnak!). De hát ebben sincs semmi meglepő, hisz ha annakidején, mikor teszem azt az FFVI-ban Kefka felkiáltójellel a feje felett elkezdett röhögni, rögtön kinyílt a bicska a zsebünkben, pedig az egész csak pár pixelből állt. Gondolhatjátok akkor itt, a DQVIII gyönyörű grafikájával milyen jelenetek megírására voltak képesek! COR BLIMEY! :D

EGY TARTALMAS UTAZÁS

De nemcsak a történet, hanem annak hosszúsága és maga a tartalom is a legjobbak közé repíti az anyagot. A DQ sorozat mindig is rendkívül hosszútávra jelentett szórakozást, elég csak a VII. részt megnézni. Nincs ez másképp itt sem. Ha **kényelmesen** akarsz rajta végig menni, akkor kb. 90-100 óra alatt lehet vele végezni. És itt a hangsúly a kényelmes szón lényeges! A Dragon Quest VIII ugyanis **nehéz** játék! Csak épp annyira, mint a régi részek, vagy más SNES-es RPG-k. A profik tudják mit jelent ez. Azt, hogy ha nem állsz egy megfelelő fejletségi szinten és nem vagy birtokában az épp aktuálisan legjobb cuccoknak (amik igen drágák), akkor **lehetetlen** legyőzni a komolyabb ellenségeket.

Az a helyzet, hogy az utóbbi években elkényelmesedtünk. Túl könnyűek mostanában a játékok, ami egy ilyen régi vágású anyagnál tűnik csak fel az embernek. Itt bizony fejleszteni kell, sokszor hosszú órákon keresztül, de ha még emlékszel a 16 bites időkre, akkor ez nem fog meglepetésként érni. Ha nem állsz le a jobb helyeken tuningolni, akkor kínszenvedéssé válhat a játék. Érdemes így hozzáállni és már rögtön a legelején kb. két-három, vagy több órát harcolni. Én ezt tettem és pld. az első főellenséget kb. 3-4 ütésből (magas tensionnel) megöltem, holott az elején halálra szívatott. Még szerencse, hogy van egy módszer, ami viszont ezeket a hosszú órákig tartó harcokat tartalommal tölti meg. Mivel a térkép óriási, és rengeteg elszórt cuccot találhatunk rajta, van mód az időtöltésre, illetve a járkálásra. Mikor egy új helyre ke-

















© 2005 SQUARE ENIX

rülsz, kutass át minden egyes zugot (ez mindig eltart egy darabig), így harcolni is fogsz eleget, ezzel hosszútávon a fejlettségeddel sem lesz baj. Ha zárt ládát találsz, akkor érdemes lejegyezni a helyét, mert annyi elszórt cucc van a játékban, hogy azt nehéz észben tartani. Később mikor kapsz világtérképet, már könnyebb dolgod lesz.

rő kaszinóban lehet nyomni. Lényeg a lényeg, hasonlóan, mint a FFVII-ben, sokszor órákra megállhatunk a főtörténetben, csak gyűjtögetés és a mellékdolgok megoldása végett. Arról nem is beszélve, hogy gyakran nem árt visszalátogatni a már bejárt városokba, és mindenkit kikérdezni újra, mert több meglepetés is érhet minket. Ráadásul a napszakváltás miatt minden város másképp fest éjszaka és nappal, így mindent kétszer érdemes bejárni, ha maximalista vagy. Utóbbi esetben figyelni kell nagyon, mert gyakran rébuszokban beszél a játék. És persze ne feledkezz meg a kutak megvizsgálásáról sem. :)

Talán ebből is látszik, hogy a DQVIII már csak tartalmassága miatt is a legnagyobb RPG-khez mérhető!

A SZFÉRÁK MUZSIKÁJA

Egy fontos, ha nem a legfontosabb hangulati elemről még nem esett szó, nevezetesen a zenékről. Ennek kapcsán szólnom kell a japán és angol verziók közötti változásokról (erre már utaltam az animációk kapcsán).

Ritka, hogy egy RPG angol változata jobb legyen a japánnál, de ez most megtörtént. Ezért kellett ugyanis várni több mint egy évet erre a verzióra.

Először is újraalkották a menüt, mind a harcokét, mind a főmenüt. Előbbi megőrizte eredeti jellegét, csak kékes árnyalatot kapott, heti meg majd Yangust, aki olyan brit szlenget nyomat végig, mintha nem is ezen a nyelven beszélne. :)

A másik lényeges változás a zenéket érinti, mivel a japán változat teljes zenei anyagát felújították! Ez azt jelenti, hogy valamennyi szám – a szintlépést kísérő dallamot leszámítva :) – teljes szimfonikus hangszerelést kapott, méghozzá a Tokió Metropolitan Symphony Orchestra előadásában (Japánban ez csak külön CD-n jelent meg). A nagyzenekari jelleg miatt a muzsika csodálatos, főleg akkor, ha egy komolyabb hangrendszeren tudod élvezni. A számok egyszerűen megunhatatlanok, néhány óra játék után kitörölhetetlenül benne maradnak a fejedben, így talán mondanom sem kell, mennyire hangulatfokozó hatásúak. Egyébként, akik ismerték a régebbi részeket, több ismerős dallamot fognak majd azonosítani.

Összegezve a változtatásokat elmondható, hogy nagyon jól sikerültek, mivel hozzáadnak – nem is akármennyit – és nem elvesznek a hangulatból. Nyugodtan példát lehet venni innentől kezdve a DQVIII-ról, mert így kell kihasználni az angol változat elkészítésére fordított időt.

Ide kapcsolódik, hogy először a sorozat történetében lesz PAL-os megjelenés, méghozzá áprilisban. Sajnos úgy néz ki, hogy a címről lehagyják a számozást, azaz **csak Dragon Quest: Journey of the Cursed King** címmel fog jönni (bár van még egy kis bizonytalanság ebben). Viszont még több nyelvre lefordítják, a





© 2005 SQUARE ENIX

Ahogy az elvárható volt, a mellékküldetésekből sincs hiány. Itt mindjárt a minden részben visszatérő dologra, a Monster Arenára utalnék, ahova szörnyeket gyűjthetsz, majd bajnokságokon indíthatod őket. De ezenkívül rengeteg dolgot lehet gyűjtögetni (Monster Coin, Mini Medal) és persze lesznek opcionálisan legyőzhető, bika ellenfelek is. A kísérletezni vágyók tudnak majd szerezni recepteket, amik segítségével tárgyakat gyárthatsz egy üstben (Alchemy Pot). Ez is nagyon jó szórakozás, órákig lehet vele ügyeskedni és keresgélni (ajánlom a könyvespolcokat). Aztán ott vannak még az aljátékok, amikből a mindegyik részben visszaté-

MARTIN BELESZÓL!

Nálam úgy néz ki, hogy Final 6, Final 7, és Dragon Quest 8. RPG Top 3, mindent összevéve. Ez elég indok a vásárlásra?

illetve a karakterek ikonja is megjelentek a képernyő tetején. A főmenü viszont jelentős átalakításon esett át. A japán változat egyszerű, az előző részeket idéző átlátszó változatát egy modern, és nagyon desingosra darabra cserélték le. Nekem nagyon tetszett, mert átlátható és jól kezelhető volt, mégis XXI. századi.

A másik változás, és itt rátérhetünk az audiora, a szinkront, pontosabban annak megjelenését érinti. A japán verzióban nem volt a szereplőknek hangja, itt viszont a történetben fontosabb párbeszédek esetén mindenkinek van! Méghozzá király minőségű! Mivel a szinkron rendkívüli mértékben meghatározza egy játék hangulatát, így most különösen fontos volt, hogy jól sikerüljön. Nem véletlen, hogy személyesen Yuji Hori felügyelte alatt zajlott a munka, és nem is lett akármilyen. Neves brit szinkron színészeket kértek fel, akik tökéletesen oldották meg a feladatot. Mindegyik szereplő tökéletes hangot kapott, melyek által jobban kidomborodik a karakterek jelleme és személyisége. A kedvencem az arisztokratikus stílusú Trode és szlenges Yangus volt, az ő hangjuk fantasztikus! Persze arra is figyeltek, hogy ha már brit akcentussal beszél mindenki, akkor a fordítás is a brit grammatikai szabályokat kövesse, ne az amerikait. Azaz senki ne csodálkozzon, hogy itt az Armor az Armour, de említhetném a szlenget is, ami szintén brit. Aki nem beszéli felsőfokon az angolt, néhány helyen nehezen ért-



© 2005 SQUARE ENIX

szinkront mondjuk nem hiszem. Fontos, hogy én most amerikai változatot teszteltem, amihez FFXII demót adtak ajándékba!

VÉGSZÓ

Igazából még sok mindent lehetne erről a játékról mesélni. Érzéseket, hangulatokat, olyan dolgokat, amik menet közben fogalmazódtak meg a fejemben. Nem teszem, és nemcsak azért, mert elfogyott a hely. Azért nem, mert biztos vagyok benne, hogy ti is ezeket fogjátok gondolni és érezni, ezért nem szeretném elvenni a felfedezés és felismerés örömét.

Különösebben értékelnem sem kell, az eddig leírtakat tudnám megismételni. Talán csak annyit még, hogy nagyon örülök, mert úgy érzem, végre megszületett PS2-re az a játék, amire úgy gondolhatunk, és amiről úgy beszélhetünk, mint a GameCube tulajok a Zeldáról, vagy a régi Dreamcast rajongók a Shenmue 1-2-ről. Nem azt mondom, hogy lehetetlen lenne belekötni (a szőrszálhasogatók mindig találnak valami aprítanivalót), de az biztos, hogy **számomra ennél nagyobb élményt – legalábbis PS2-ön – RPG még nem adott!**

Veres Miki

DRAGON QUEST VIII: JOURNEY OF THE CURSED KING

SQUARE ENIX / LEVEL 5

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (176KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ évek óta a legjobb rpg
× mindenbe bele lehet kötni, ebbe is

10 pont

DRAGON QUEST (I)

A Dragon Quest Japán egyik legkultikusabb játéka. Egy olyan valami, amit mi, nyugati fejjel egyszerűen nem érthetünk meg. Náluk ez a sorozat olyannyira népszerű, hogy egészen beivódott a japán hagyományokba, sőt a mindennapi életbe is. Csak egy példa: a játékban a gyógyításra használt „hoimi” szót (ami egy műszó volt) Japánban hivatalosan elismerték a gyógyítás szinonimájaként! Mint minden legendás videojáték sorozat, ez is a ’80-as években kezdődött. Ekkor történt, hogy az 1975-ben alapított Enix-nek dolgozó Yuji Hori, néhány amerikai RPG hatására gondolt egy nagyot, és egy saját játék megalkotásába kezdett. Ebben vegyíteni akarta a nyugati és a japán elemeket, hogy az egész egy jellegzetes elegyet adjon. A munkához sikerül elnyernie az akkor épp megjelenő Dragon Ball rajzolóját, Akira Toriyamát, aki megtervezte a karaktereket és a szörnyeket, míg zeneszerző székében Koichi Sugiyama ült, aki Japán egyik leghíresebb komponistája, mellesleg karmester! Az eredmény a DQ volt, ami 1986-ban látott napvilágot NES-re (ebben az évben jött az első Zelda is). Ezzel a játékkal kezdődött meg a klasszikus JRPG-k fejlődése, a DQ volt ugyanis ennek stílusnak a megalapítója (az első Final Fantasy csak másfél évvel ezután érkezett). Csírájában minden olyan elem megvolt benne, melyek a mai napig visszaköszönnek az JRPG-kben. Epikus fordulatos sztori, körönként zajló harc, fejleszthető karakter (még csak egy főhős volt). Érdekesség, hogy ’89-ben Amerikában is kiadták, de címet Dragon Warriorra változtatták, és egyéb apróbb különbségek is voltak (párbeszédek, grafikai dolgok). Később lett belőle SNES, GameBoy Color és mobiltelefonos változat, ezek azonban csak Japánban jöttek ki. Utóbbi három verziót grafikailag feljavították. Az eredeti NES-es részből 1.5 milliót adtak el Japánban, míg Amerikában nagyjából 500 ezret!



DRAGON QUEST II

Mivel az első rész óriási siker ért el, így még egy évet sem kellet várni a másodikra. Az egészen pontosan ’87 januárjában megjelent DQII történetben is folytatása volt az első epizódnak. Természetesen NES-re érkezett, de aztán kiadták MSX-re is. Minden maradt a régiben, csak kicsit mindebből több volt. Érdekesség, hogy ezúttal három főszereplő volt, valamint, hogy itt jelent meg először a járművek használata (egy hajóval lehetett az óceánon közlekedni). 1990-ben készült el belőle az amerikai változat, a cím maradt Dragon Wairrior. Később kiadták a GameBoy Color verziót is, sőt egy grafikailag és tartalmilag kipofozott SNES változatot is (’93-ban, együtt az első résszel). A DQII-ből NES-re 2.4 milliót adtak el, ebből kb. néhány százezer volt az amerikai részesedés!





DRAGON QUEST III

Az 1988-ban NES-re megjelent DQIII még feljebb repítette a sorozat csillagát. Ebből a részből összesen 3.8 milliót adtak el világszerte (Amerikában nem érte el az 500 ezret)! A szokásosnak mondható tartalmi bővülésen túl egészen új dolgok is megjelentek ebben az új epizódban. Ilyen volt pl. a kasztrendszer. Minden emberedet besorolhattad egy kasztba (Soldier, Priest, Wizard, Fighter, stb.), ahol aztán jobbnál-jobb dolgokat tudott megtanulni. Itt jelent meg a saját város felépítésének lehetősége. Karaktereket tudtál megkérni, hogy költözzenek a városodba, így az szépen nőtt! Amerikában ’91-ben került kiadásra a szokásos címmel. Ebből is született mind GBC-s, mind pedig grafikailag, tartalmilag tuningolt SNES-es verzió. A harmadik rész történetben lezárta az első trilógiát (egyébként előzménye volt az első résznek). A sorozat ekkora már olyan népszerű volt, hogy a japán hatóságok törvényben tiltották meg az Enix-nek, hogy hétköznap jelentessen meg új DQ részt, mert félő volt, hogy a gyerekek tömegesen hiányozni fognak az iskolából! Hoppá! :)





DRAGON QUEST IV

A negyedik epizóddal egy új trilógia vette kezdetét, mely nem kötődött szorosan az előző három részhez. A ’90-ben NES-re megjelent epizód nemcsak története, de annak vezetése miatt is különleges lett. A sztori öt fejezetből állt. Az első négyben négy különböző karaktert irányíthattunk, akik az ötödik fejezetben találkoztak a tényleges főhőssel, Ragnarral (feltűnik a VIII. részben is!), és együtt folytatták kalandjukat. Itt jelent meg először a kaszinó, sőt a később minden részben visszatérő elem, hogy a szörnyeket fel lehet venni a csapatba. Gyakorlatilag ez volt az utolsó rész NES-re, ami Amerikában ’92-ben jelent meg (megint csak DW címmel), és sajnos csak 80 ezer darab ment el belőle (Japánban 3.1 millió!). Kicsit késve érkezett az USA-ba, hisz akkor már hódított ott a SNES. Kilenc évvel később készítettek belőle egy PS1-es remake-et, ez azonban csak Japánban látott napvilágot. Ebben a grafikát teljes egészében lecserélték, méghozzá a DQVII motorját használva, plusz tartalmilag is kiegészítették.





DRAGON QUEST V

A negyedik rész után az új epizódra egészen ’92-ig kellett várni, ami a Nintendo új konzoljára, a SNES-re jött ki, 2.8 milliós eladást produkálva. A történet nagyjából követte az előző részt, de anélkül is teljesen érthető volt. A legnagyobb ugrás a grafikát érintette, hisz a NES után azért óriási volt az előrelépés. A történet most még hosszabb, és ha lehet még epikusabb lett. Megjelentek új aljátékok a kaszinóban, és szörnyeket nem csak felvenni, de egymásnak ereszteni is lehetett – innen származik a Pokemon alapötlete. Sajnos ebből a részből nem készült angol változat az előző rész sikertelensége miatt, viszont rajongói fordításokat (pld. DeJap) lehet találni a neten. Ebből is volt remake, ami PS2-re jelent meg 2004-ben. A grafika teljesen új engine-t kapott, ténylegesen PS2-es minőségű lett a játék, sok-sok tartalmi kiegészítés mellett. Persze ezt is csak a japánok élvezhették.





DRAGON QUEST VI

A második trilógia befejező epizódja a DQVI ’95-ben érkezett SNES-re, azaz 3 évnyi fejlesztői munka után. Az eredmény egy fantasztikus játék, a 16 bites RPG-k csúcsa, amiből 3.2 millió kelt el a szigetországban. Bár az alapok teljes mértékben változatlanul maradtak, mégis maximálisan kihasználták a SNES adottságait. A grafika gyönyörű lett, a tartalom pedig lenyűgöző. Igazából csak a FFVI tudta felvenni vele a versenyt. A történet jelentette a másik szenzációt. Ezúttal ugyanis több világot lehetett bejárni. Létezett egy álomvilág, illetve a valódi világ, és mind a kettőt teljesen fel kellett fedezni. Itt jelent meg először a napszakok változása. Visszahozták a kasztrendszert is, sőt tovább is fejlesztették. A játékidő is hitetlenül megnyúlt, akár 80-90 órára is! Sajnos angol változat nem jelent meg belőle, legalábbis hivatalosan. Szerencsére azonban pár évvel ezelőtt több lelkes csapat, egymástól független ezt a stuffot is tolmácsolta angolra. A fordítások közül vannak egész profik is, pld. DeJap-é.





DRAGON QUEST VII

A hatodik részt követően 2000-ben, azaz ötévnyi tervezgetés és fejlesztgetés után érkezett meg PS1-re – kezdetben SNES-re akarták kiadni – Japánban a DQVII, majd 1 évre rá Amerikában is, DWVII címmel. Azt gondolhatnánk, hogy a kiadás egy kicsit megkésett, mivel gyakorlatilag a PS1 már a haláltusáját vívta (a PS2-őn volt a figyelem, ekkor jött az MGS2), de nem így van. Fenomenálisan sikeres volt, mivel Japánban és Amerikában összesen 4 millió példányt adtak el (ebből Japánban 3.2 milliót). A grafika most már keverten 2D-s és 3D-s volt, bár igazából egy hangyányit pixeles (szerintem a VI. rész szebb). De igazából a tartalom nyűgözött le. Ujra volt kasztrendszer, városépítés és extra labirintusok is, nem beszélve az érdekes történetről, ami ezúttal egy önálló sztori lett, nem kezdtek új trilógiába. Talán ez volt a sorozat leghosszabb és legnehezebb darabja, főleg mivel a történet nem volt annyira lineáris, így a 100 órás játékidő garantált. Az anyagról frappánsabb mondatot nem olvastam, mint ami az www.rpgland.com oldalon található, amit most szó szerint idézek: *„I have four goals in life: a big house, a pretty wife, a fast car, and an end game save to Dragon Quest VII!”*. **(Négy életcélom van: egy nagy ház, egy csinos feleség, egy gyors autó, és egy mentett állás a DQ7 megnyerésével. Martin)**



DRAGON QUEST GAIDEN

A fősorozaton kívül sok-sok kiegészítő rész is napvilágot látott. Csak felsorolásszerűen lássuk ezeket. GBC-re jött két rész, DQ: Monsters címen (szörnyeket lehetett gyűjteni és harcoltatni, az ötlet az V. részből jött). Amerikában is megjelentek, sőt Japánban PS1-re is kiadták őket. Volt egy harmadik rész is, ez GBA-ra érkezett, valamint megjelent még erre a gépre a DQ: Slime Morimori, ami egy akciódúsabb játék volt. Egy hosszabb és önállóbb sorozat a Torneko, ami a DQIV világában játszódó sztori, a főhőse is innen jött. Ebből az első rész SNES-re, a második PS1-re, míg a harmadik PS2-re érkezett. Utóbbi kettőből GBA átirat is készült, míg a második PS1-re angolul is hozzáférhető (Torneko – Last Hope). Van még két alkotás a BD Dragon Quest és a Kenshin DQ, de ezekről semmi infóm sincs. Akadnak még mangák és anime-k is, ezek általában a sorozat részeire épültek. Ami a jövőt illeti, készül a Dragon Quest Yangus, ami a VIII. rész banditájáról fog szólni (egyelőre csak Japánban).



És mi az eddigi mérleg? Összesen az újrakiadásokkal, kiegészítő részekkel együtt, 35-40 millió eladott példány, aminek a nagy része Japánban kelt el. Nem csoda, hogy ott a VIII. részből néhány nap alatt, kb. 2 millió darabot kapkodtak el, sőt mostanra 3.5 milliónál tartanak, míg Amerikában nagyjából eddig 500 ezernél, és még csak, most jön az EU! Képzeljük csak el, hogyha ez Xbox 360-ra jött volna ki a szigetországban, exkluzív címként! Mostanra 3.5 millió gépet adott volna el a Microsoft, már ha tudott volna annyit szállítani. Hiába, ebből látszik, hogy nem teraflops-okon, hanem ilyen játékokon múlik a konzoltörténelem alakulása!

MERUMERUMEEEE!

ZATCHBELL!™



Látom, megint néztek nagy manga szemekkel, miközben realizáljátok a Pokemonból kiábrándult agyatokkal, hogy megint egy japán rajzfilmfeldolgozást dobok elétek, a **Zatch Bell! Mamodo Battles** személyében. Én is néztem remegő boci szemekkel, miközben a szemem előtt öt fázisban suhant el ugyanaz a háttér – mivel az intróból már előre tudtam, hogy a múltkori kalózos Tekken-utánzathoz teljességgel hasonlatos stílusú cuccot kell nyomnom teszt gyanánt. Japánban tuti nagy sikere van az ilyeneknek, meg talán a nyugat azon részein, ahol ezek a sorozatok mennek a tévében, de itt Európában nem túlzottan rendelkezünk nagy rálátással eme művekre. Ellenben a japán kisgyerekek zabálják pl. a Kockásfülű nyulat (nem vicc, volt valamelyik nap egy ilyen hírműsorban is, vagy miben), és még csak át sem kellett rajzolni a szigetország elvárásainak megfelelően! Régi szocreál gyermekkorunk hőse így megmaradt harci mozdulatok és kiáltások nélkül (kockásoviááá nyulovááá), és nem lett belőle nyúlból autóvá, onnan motorrá, majd pedig óriási robottá transzformálódó mechanikus egyed sem (bár a füleivel jól tud helikopterezni). Már látom magam előtt a nyulat dobozban, mint K.F.Ny. Action Figure (propellered big ears and lighting red nose, batteries not included).

Jelen történetünk hősei viszont nem csak ebből a világból kerültek ki. Az alaptörténet szerint ugyanis minden ezredik évben száz mamodo jön a földre, hogy megküzdve egymással eldöntsék, kié legyen a mamadói királyi korona. Ez viszont nem olyan egyszerű dolog, mivel mindegyiküknek szüksége van egy emberre, hogy használni tudják a varázskönyveiket. Ha egy mamado könyve megsemmisül, vagy elveszti a csatát, akkor nincs mit tenni, vissza kell térnie a világukba legyőzöttként. A címben is szereplő főhőst a másik hős apja találja meg egy angol erdőben, eszméletlenül. És mivel fia, Kiyo Takamine kissé zárkózott, így jó esélyt lát arra, hogy összebarátkozva Zatch-csal kijöjjön a csigaházából. Csakhogy a kis mamodo amnéziás, nem tudja, ki ő, így együtt kell a rejtélyeket megoldaniuk. Persze a többi királyságra vágyakozó eléggé megnehezítik a dolgukat, de hát valamivel ki kell tölteni azt a sok epizódot, ha már egyszer leszerződtek rá Makoto Raiku-ék, akiknek a sorozatot köszönhetjük.

Mi most viszont egy pár óra leforgása alatt eldönthetjük a trón sorsát, és nem csak úgy, hogy a választott karakter párossal leverünk minden ellenünk küldött párocskát, hanem még külön történetet is kapunk mindegyik szereplőhöz. Ez jó, mert ha nagy Zatch rajongó lennék, akkor tutira örvendeznék annak, hogy szinte új epizódokat játszhatok végig kedvenceimmel. Sőt, direkt hisztiznék anyunak, hogy nekem kell ez a játék. Pedig végül is nincs benne semmi extra. A menükben az eredeti szereplők hangjai is jelzik, hogy a Story, Time attack, 1-2 játékos küzdelem vagy a Develop módot választottuk ki, ahol embereinket tudjuk fejleszteni csekély mértékben. A hangokról jut az eszembe, hogy az Options-ben meg lehet hallgatni külön a játék hangmintáit, és két csajnak is vannak olyan megnyilvánulásai, amit gyorsan lejátszva egymás után eléggé erotikus és pajzán gondolatok jutnak az ember eszébe (fuj-fuj, össze vissza fogok kárhozni, már látom, tiszta paráznaság vagyok). Na, de a legérdekesebbnek a történet szerinti játék ígérkezett, így azt nézegettem a leghosszabb ideig, a többi meg úgyis elég egyértelmű. Sajnos átvezető animációkkal nem találkozhatunk, csupán nagy, állóképen rajzolt szereplőkkel, akik csak a szájukat képesek mozgatni. Az irányítás megjegyzése sem megterhelő az agyi pályáknak, nincsenek a végtelenbe nyúló kombósorozatok, de a részletes listát bármikor le lehet hívni a pause menüben, ha valaki elakadna a kezdetek kezdetén. Olyan hat párossal próbáltam ki a viadalt, ami eleinte a Mochinoki suli és park közelében játszódott, de később más, a sorozatból ismert helyekre is elvetődik az ember (mamodo), pl. a londoni belvárosba a fekete nagy taxik és a piros emeletes buszok közé.

A játék grafikája pont olyan, amit a képeken láttok. Visszafogott 3D hátterek előtt eredeti szereplők. Jó is ez a minimális körítés, hiszen ezeknek a filmeknek ritkán a látvány a fő elemük, sokkal inkább koncentrálnak a jó és teljes karakter kidolgozásra és a történetre. De hát ez egy ilyen stílus. Az animáció és a harc mondjuk elég monoton a Tekken vagy DOA 4 rajongóknak (hogy a nextgenny érát is megemlítsem), és inkább a jó régi Street Fighter sorozatot juttatta valamiért az eszembe. A két kis mamodo rohangál, varázsolgat, harcba küldi a segítő emberét, majd a főmenü Develop pontjában elkölti pontjait kedvence izomerő, varázserő és életerő erősítésére, esetleg megnézi, milyen kártyákat nyert eddig és játszik is ezekkel a Bonus Mode alatt.

Ha van valaki kis hazánkban, aki ismeri a rajzfilmet, annak nagy öröm lesz eme game. Más viszont legyint egyet kettőt, lehunyja a nagy manga szemeit, és lapoz egyet. Nem baj, mamodo világa így is boldog marad, a Ponygon nevű tehénlóval együtt, ami a „merumerume” és ehhez hasonlatos összetett szóhasználatokat eregeti ki a száján (Dömdödöm, vagy Zelda lopás), és előkelő helyet foglalhat el a szereplők között, lévén a játékállás ikonja is ő lett a memória kártyámon.

Dzsonodo









MARTIN BELESZÓL!

Jelenleg még nem ismerjük a Zatch Bell sorozatot, de amilyen iramban terjed az anime láz Magyarországon (hála a szinkronos verziókat vetítő speciális csatornáknak, mint pl. az A+), jövőre talán már kívülről fújjuk a szereplőit – mint most a Szellemfiú, vagy a Trigun hőseiét. Ciki, nem ciki, én minden nap ezeket nézem, és semmi mást a TV-ben. (Oké, néha éjfél körül a Fashion TV-t...)

ZATCH BELL!: MAMODO BATTLES

BANDAI

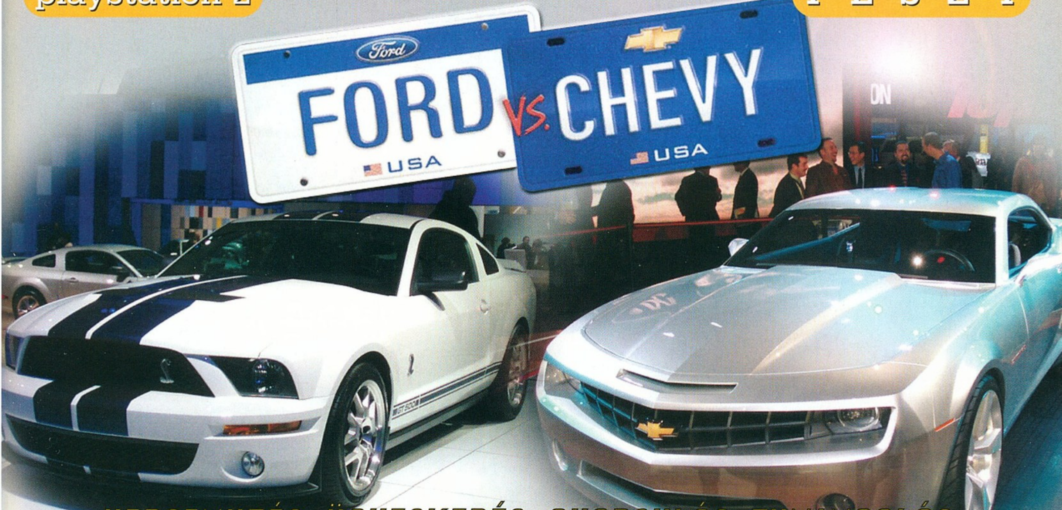
MÁS VERZIÓ: GC, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

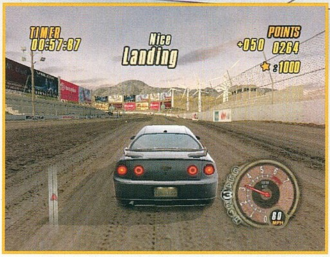
1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (70KB)
analóg irányító (dual shock)

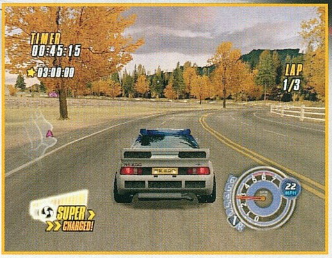
✔ zatch rajongóknak ideális
× ők vannak kisebbségben...

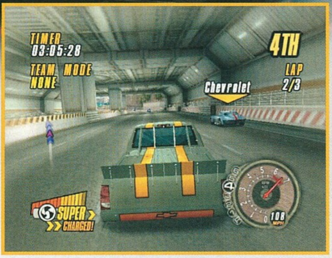
5 pont



VERSENYZÉS, ÜGYESKEDÉS, GYORSULÁS, TUNINGOLÁS.







Igen régről megmaradás, hogy az autós játékokat szeretés. Talán onnantól számítás, hogy játékteremben játszás Daytona USA-val, majd meglátás Ridge Racer Playstationön, elhűlés, pléjsztésön Amerikából behozatás. Azóta eme műfajban igen nagy előrehaladásnak levés, és igen sok ilyen jellegű próbálkozást megszemlélés, aminek részben örülés, részben pedig lefikázás az eredményének levés.

Sajnálatosan a mostani alanyra is elég sok fikát dobálás, és nem értés, hogy honnan a nagy bátorságnak vevés arra, hogy ilyen játékot 2006-ban a piacra dobás. Az alaptörténet szerint Westington városban az 1800-as évek óta két riválís családnak lakás, nevük szerint a Baker és a Williamsons. Eme két csoport egymással mindig rivalizálás, fogadás, vitatkozás. Ám amikor végre békének eljövés, annak nem sokáig tartás, mivel Tyrone Baker és Eddie Williamson nekik első autó megvásárlás. Típus szerint egy Ford Model T és egy Chevrolet 490 választás, így ezek után már az autómárkák közötti különbségeken versengés, szidás és dicsérés (mintha csak a mostani konzolháborút látás, de ebbe most nem belemenés, mert Martin ezt kifejezetten megtiltás, én pedig szótfogadás). Az intróban és az átvezetőkben is eme harcot megfigyelés, amiben két öreg és unokáiknak részt vevés, kik a tévében a versenyeket bámulás és hangosan megvitatás (mármint az öregek, nem a kölykök).

Kezdés. Rögtön a két típus közötti hezitálás, majd Indiana Jones rajongónak levés miatt a Fordot elsőnek kiválasztás. Némi alap pénzt kapás, amiből első jármű megvevés, bár csak kettőre a pénznek elégnek levés. Az autók értékeit nem túlzásba vivés, gyorsulás, maximális sebesség és kormányozhatóságot figyelembe vevés, valamint tetszőleges színt kiválasztás. A járgányokat szemrevételezés, és jól lemodellezést megállapítás (ha jól emlékezés, összesen 48 autómodellt megszámolás). Amerikai régebbi kocsikat amúgy is szeretés, de nem azért, mert amerikainak levés! Ha ezeket az eszkimók gyártás, akkor is szeretésnek megmaradás! A vételi menüben még Garage menüpont figyelés, de ennek magyarázatát későbbre hagyás, mivel türelmetlenül versenyezni meg száguldozni kívánás. Sajnos nem lehet rögvest minden versenyre benevezés, hanem előbb a gyengébbeken győzedelmeskedés. Mivel nálam már az amatőr korszaknak elmúlás, így az első csoportot igen hamar letudás, és a következőre lépés. Ugyanis a játék ezen alapulás, miszerint egymástól az automobilokat egymástól elválasztás, pl. Modern Muscle és Offroad járgányok. Mindegyik érában a pályákat fehér csillaggal jelölés, ami sárgára váltás, ha ott mi elsőnek célba érés. Alapvetően háromféle versenymódot találás. Pályaverseny: itt hat autó versengés, három a mi, három pedig az ellenmárka soraiból kikerülés. Ebben a módban külön érdekesség a baráti versenyzőknek parancs kiadás lehetőség! A fel és le gombokkal védekezésre vagy támadásra ösztökélés, amiknek stratégiai fontossága levés. Ha mi hátul kullogás, akkor támadásra felszólítás, ilyenkor ugyanis társaink az ellenféllel ütközést és oldalfalra passzírozást játszás, mi pedig előretörés. Amikor pedig vezető pozícióban száguldás, akkor részükről nagy segítés a feltartásban megnyilvánuló védekezés. Gyorsulás: ezt mindenki ismerés. Adott jelre elstartolás, manuális sebességváltás, okosan a gázzal manipulálás és megnyerés. Ügyességi: itt különféle buta és időre menő feladatokat nekünk kitalálás, hogy a játékot ne olyan hamar megunás, és D.I.C.E. nevű manga pélóságra elcserélés. Ilyenek pl. a pályán eldobált kerekeket összeszedés, út mellett kilométerenként felállított autószerelő műhelyekbe behajtás, rally kocsival a kijelölt helyeken megállás, kocsit lefotózás, és városi huligánok által összefirkált tábláknak nekimenés, azokat jól széttörés.

A kezelést közepesnek találás, és erősen arcade kategóriába helyezés. Az autók viselkedés szempontból irreálisnak levés, bár a kanyarokat százhatvannal nem bevevés. Sebesség érzetnek kevés levés, pedig gyors tempónál a képernyő szélén elmosás effekt megfigyelés. Sőt, turbo gombot megnyomás, Burnout effekt bejátszás, képernyő remegés! Sajnos száguldozás elmaradás, csupán optikai átverés. Verseny közben credit gyűjtögetés, ha előzést (visszaelőzésnél levonás), ugratást, kétkerekezést vagy más kunsztot véghezvivés. Eme pénzt a garázsban 15 lehetséges csoportban elköltés (fékek, váltó, hengerfejek, elektronika), ahol eredeti cégek, (pl. Bosch) cuccainak levés! Ugyanezen cégek reklámjait a pályákon is lépten nyomon meglátás, fejet csóválás, sajnálkozás, hogy miért ilyen játékra elpazarlás (tuningolás hatásait az autón nem túlzottan észrevevés). A grafika is elég közepesnek kinézés. Az autón ugyan valós tükröződés, de az összhatás eme effektet nem eléggé kiemelés. Törés, zúzódás, ablak bepókhálódosás, vagyis ütközéseket detektálás, de közel sem olyan látványos leamortizálódás, mint ahogy az ember ezt manapság elvárás. Ráadásul sokszor akadozás, távolban objektum felépülés, szóval egyáltalán nem a helyzet magaslatán levés, talán egyedül a visszajátszást korrektnek minősítés. A két autómárkát szeretőknek kizárólagos ajánlás, mivel mások ha megvevés akkor szitkozódás, fejlesztőket szapulás, ablakon kihajigálás. Persze, ez túlzás, de a felsorolt minőségi tényezőket komolyan mondás. A tesztelést abba is hagyás, mert közben Blacknek már nálam levés, azt meglátás, és szem kijövés, valamint szilárd és folyékony halmazállapotú salakanyagoknak alsó testnyílásaimon a gyönyörtől való kijövés!

Dzson

MARTIN BELESZÓL!

Mind Ford, mind Chevy márka nagyon szeretés, oldal illusztrációinak keresése kapcsán rajongói oldalakra ellátogatás, ott órákon keresztül képbámulás, majd kicsit csalódottnak levés, hogy nálunk benzin ára a csillagokban levés, ezért régi amerikai autó valószínűleg soha meg nem vásárlás. Bánatosan játék gépbe betevés, modellek nézegetés, kicsit vezetgetés, de ahhoz elég nagy rajongónak azért nem levés, hogy ezért pénz kiadás.

FORD VS CHEVY

2K GAMES

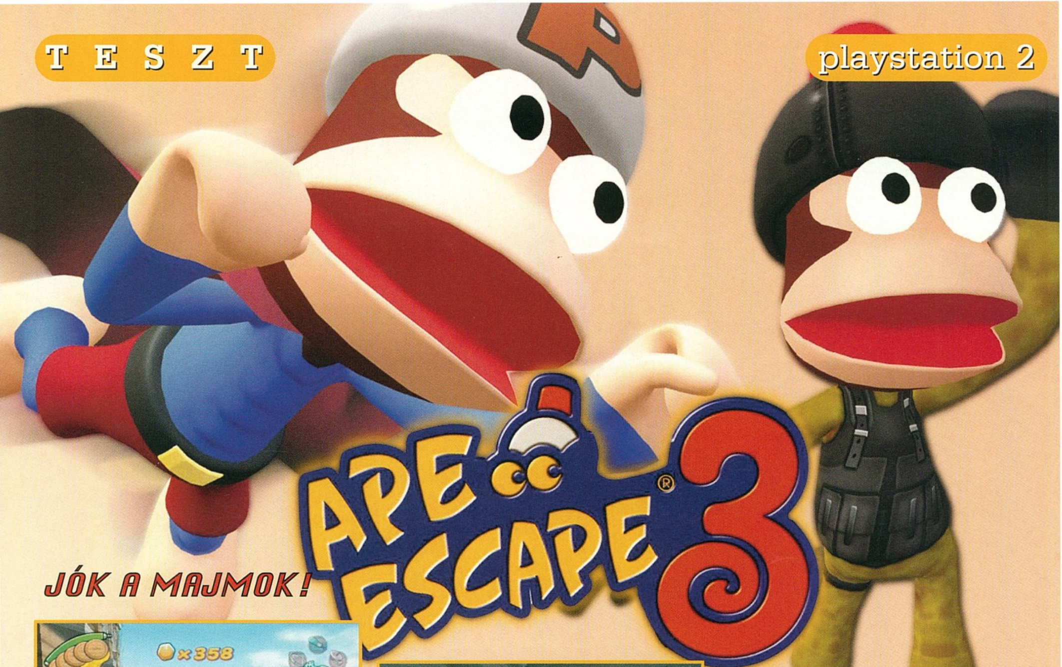
MÁS VERZIÓ: X

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos, 6 online
memóriakártya 8mb (100KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ a ford és chevrolet elkötelezett híveinek
× autós játéknak jó lett volna 4 éve

5 pont



Ape Escape 3

JÓK A MAJMOK!









A tavalyi év végén megjelent Ape Escape játék, a Pumped and Primed szakított a hagyományokkal és a sorozat előző részeivel szemben a megszokott mászkálós-ügyességi stílus helyett inkább a többjátékos összecsapásokra fektetett a hangsúlyt, némileg csalódást okozva ezáltal azoknak a játékosoknak, akik a szokásos majomfogdosásra számítottak. Az Ape Escape hármas sorozatszámmal ellátott darabja azonban visszatért a gyökerekhez, visszatalált a jól kitaposott ösvényre, és azok a gamerek, akik megszerették ezt az aranyos, jópofa, humoros sorozatot, elégedetten konstatálhatják, hogy ismét jó néhány napra elmerülhetnek a majomfogdosás rejtelmeiben, velem az élen.

A sorozatról talán még annyit érdemes tudni – és ez főleg azoknak lehet érdekes, akik csak menet közben kapcsolódtak be a konzolosdiba –, hogy a széria még az egyes Playstationön kezdődött, és a játékot kifejezetten az akkor megjelenő Dual Shock analóg kontrollerre íródott, mivel az irányítás az akkor még újdonságnak számító analóg karokra volt kihegyezve. Digitális irányítóval például el sem indult a játék, amit mondjuk egy elég undorító marketingfogásnak tartottam már akkor is, de ez van, pénz beszél. A sorozatnak egyébként elég nagy rajongótábora van Japánban – ott például megjelent időközben még két plusz játék is a témában, ami angol nyelvterületre sosem jutott el, és már valószínűleg nem is fognak –, és bár mindig megfogadom, hogy utánajárok, hogy vajon a játék indította el ezt a fajta „majomőrületet", vagy már egy meglévő franchise lett anno megjátékosítva, ezt mind a mai napig nem tettem meg. Legutóbb egyébként a Metal Gear Solid 3-ban találkozhattunk az Ape Escape majmaival – az egyik mini-játékban vadászhattunk rájuk, és mivel a két játék közötti kapcsolat egyre mélyülni látszik, az Ape Escape 3-ban egy teljesen korrekt Metal Gear Solid aljátékot is találunk, de erről majd később…

Mint azt már a sorozat rajongói megszokhatták, a sztoriban a főgedra ismételten csak Spectre lesz, aki ezúttal néhány műholdat elfoglalva, a saját kábel TV-s műsoraival sokkolja és változtatja saját rabszolgaivá az embereket. Sajnos az előző részekben megismert főszereplők is a TV műsorok áldozataivá váltak, így most új (legalábbis asszem', hogy új, mivel az elmúlt két évben nem nagyon vettem elő az Ape Escape 2-öt, így csak halovány emlékeim vannak, ami a figurákat illeti) szereplőket köszönhetünk a játékban, Yumi-t és Kei-t, akik közül rögtön a kezdés után választanunk kell majd. Spectre egyébként egy Dupla paradicsom nevű terven dolgozik, ami, mint az a játék végén kiderül, a föld kettészeléséről szól. Ezúttal egy plusz főgonosz is csatlakozik hozzá, Dr. Tomoki, akiről végül kiderül, hogy egyáltalán nem is gonosz, csak őt is irányítás alatt tartotta a kis gnóm Spectre az egyik speciális sisakjával, amivel a majmokon is uralkodik – és a játék végén a doki végül fel is áldozza magát, hogy a Föld és hőseink is megmeneküljenek. No, de ennyit a történetről, asszem' minden poént lelőttem.

A játék hozzávetőlegesen húsz pályából áll, plusz külön szinteket kaptak a főellenségek is, tehát összesen valamivel több, mint huszonöt szinten kell magunkat átküzdeni, hogy lássuk a befejező animot, ami nem rossz arány, főleg ha azt vesszük alapul, hogy a vége felé lesznek olyan pályák, amik akár háromnegyed órányi szórakozást is biztosítanak számunkra. Persze a játék elég lightosan indul, hiszen az elején még alig birtoklunk néhány alap felszerelési tárgyat, és majd menet közben kapuk meg a hasznosabbnál-hasznosabb használati eszközöket, épp ezért az első néhány pálya csak bemelegítés és egyben felkészít minket a későbbi húzósabb megpróbáltatásokra.

Mivel a játék a filmes világot vette táptalajul, a pályák is ehhez mérten lettek kialakítva, persze a szokásokhoz hűen kicsit majmosra elferdítve. A horror pályát például „Hétfő 16 – Rémálom az Ape utcában"-ra keresztelték, de ez csak egy példa a sok közül, hiszen lesz majd Gyűrűk Urás, spagetti westernes, és Csillagok Háborúja pálya is, ahol végig az ismert muzsika lebutított verziója kíséri kalandozásunkat, és miután átvergődtünk egy csapatnyi csillagrombolón (amiknek hatalmas banán van az irányítótornyuk helyén), jön a Halálcsillagig, még magával Darth Vaderrel is összefuthatunk, persze majom formában. Kár, hogy az általam tesztelt amerikai verzióban valami oknál fogva még a japán majomnevek maradtak bent, ezért sok poén nem üt igazán, hiszen az Ukki-mon, meg Kukki-mon valószínűleg csak a japánul értő emberkék számára hordoz magában humoros tartalmat. Remélem, az európai megjelenésig ezt a hibát kiküszöbölik a készítők, mert így mi az öreg kontinens játékosai egy rakat poéntól essünk el.

A játékmenetet nagyban befolyásoló újdonság, az először itt ebben a részben található Morp Gear elnevezésű kütyü, aminek a segítségével különböző filmfőszereplő hősökké alakulhatunk át. Persze ezeket a morphokat is folyamatosan adagolva kapjuk kézhez, kis adatlemezek formájában. Átalakulva speciális tulajdonságokra teszünk szert, nézzünk néhány fontosabbat. Mágikus Ninja-ként futhatunk az erre kijelölt falrészeken, és a ninja köpenyünket használhatjuk egyfajta lebegtető ernyőként is, azaz meglovagolhatjuk vele a széláramlatokat. Sárkány kung fu harcosként talán a leglényegesebb, hogy szét tudjuk verni a sárkányemblémával ellátott falrészeket, ajtókat, kapukat, amik sokszor a továbbvezető utat jelentik. A Genie Dancerre kapcsolva egy dzsinnt tudunk megidézni, akit a két analóg kar segítségével még mágikus táncra is perdíthetünk, ezáltal előcsalogatva jó néhány majmot a rejtekhelyéről, de

például vannak teleport edények is, amiket szintén csak a dzsinn tud használni. Ezeken kívül átváltozhatunk még westernhőssé, illetve egy Power Rangers-szerű figurává is, ebben az állapotban például ugrás közben is tudunk lőni. Összességében elmondható, hogy mind a hat formában erősebbet sebzünk, ami kifejezetten jól jön a játék vége felé, amikor a sima ellenfelek és a majmok is extra erős fémpáncélzatot kapnak. Átváltozni egyébként nem mindig lehet, csak amikor a zöld „ magic'" csíkunk a maximumra van feltöltődve, és az átváltozás csak limitált ideig – fél percig – tart, bár ezt mindig szinten tarthatjuk a kis zöld kristályokkal, amik mind az ellenfelekből, mind pedig a berendezési tárgyakból kiütlegelhető. Ez alól mondjuk kivétel az utolsó, hetedik transzformáció, amikor egy hatalmas szupermajommá változhatunk, ebben az esetben ugyanis tíz percig tart a metamorfózis, igaz hogy az ehhez szükséges adatdiszket csak a legvégső összecsapás megnyerése után kapjuk meg, és igazából csak a majmok magunkhoz csalogatására szolgál. Nem rossz poén a majomkosztüm, aminek a hátulján még a cipzár is látszik.

A Gadget rendszer maradt a régi, most is megkapjuk a már megszokott eszközkészletünket, tehát lesz távirányítós kisautónk, majomradarunk, elektromos ösztökénk, kézi rotorunk, szuper hullahopp karikánk, csúzlink, és elfogó hálónk. A víz alatt ismét a kis motoros kütyü segít a haladásban (újradizájnolták a hálóvető részét), illetve megint csónakázhatunk, és lesznek különféle robotok / lépegetők / tankok, amiket szintén irányításunk alá kell majd vonni. Újdonság, hogy több pályán is lesznek majd versenyautós részek, ahol a cél, hogy leamortizáljuk a többi autócsodát, majd elkapjuk a sofőrjeiket. Viszont én nem találkoztam tengeralattjárós résszel, illetve a játék ezen szakaszában (kb. 80%-nál tartok), még nem kaptam meg a nagy mágnest sem, amivel anno fémtárgyakat mozgathattunk, illetve ezeken meg is kapaszkodhattunk a mágnes segítségével, úgyhogy valószínű, hogy a mágnest kihagyták a játékból, amit egyébként nem is nagyon bántam. Újdonság még, hogy bizonyos kamerákat mi is használhatunk, és rövid néhány másodperces kisfilmeket is leforgathatunk, amiket aztán újra is rendezhetünk, az erre hivatott menüpontban (legalábbis a japán változatban)

Az irányítást azoknak szokniuk kell, akik először játszanak Ape játékkal, hiszen minden a két analóg karra lett kitalálva, akik azonban már régi motorosok, azoknak ebből a szempontból semmi újdonságot nem tartogat a játék, hiszen minden irányítási metódus maradt a régiben.

A zenék szerintem nagyon nagy erősségei a játéknak, mert sikerült úgy megkomponálni mindegyiket, hogy sosem mennek az ember idegeire, sőt sokszor azon veszi magát észre a játékos, hogy magában együtt dúdolja a játékkal a dallamot.

Az összegyűjtött coinokért természetesen megint csak kismillió dolgot vásárolhatunk, kezdve a különféle könyvektől, fényképektől, a pálya zenékig, de a mini-játékokat is vásárlással nyithatjuk meg. A shoppingolásra is megújult, erre most egy teljes üzletsort nyújt lehetőséget.

A játék grafikája maradt a régi, szinte semmit nem változott, ezért aztán nem is lehet kiválót adni rá, de azt szeretem az Ape játékoknál, hogy nagyon letisztultak a pályák, és fantasztikusan jól eltalálják a színösszetételüket, épp ezért nálam a látványvilág még így is, hogy relatív egyszerű a grafika (azaz nincs telekúrva a képernyő nyolcszázmillió objektummal), simán megér egy jót. A pályákon semmi erőltetettséget, kivetnivalót nem találunk és egyes helyszínek nagyon impresszívek, főleg a mélységekre, magasságokra, a hatalmas terekre, gépezetekre gondolok, de ugyanígy megemlíthetném látványügyileg azokat a részeket is, ahol a tátongó mélység felett átlátszó üvegplatformokon ugrabugrálunk. Szerencsére az ügyességi feladatok sincsenek túlbonyolítva, tehát nincsenek megoldhatatlannak tűnő ugrálós részek, ahol csak a vakszerencsén múlik, hogy átjutunk-e a túloldalra, kár, hogy nem lehet manuálisan forgatni a kamerát, mert az operatőr nincs mindig a helyzet magaslatán. A pályák baromi változatosak, és teljesen komolytalan az egész játék, akár két oldalon keresztül is sorolhatnám a poénokat, szinte miden filmet átültettek: kezdve a Majmok bolygójától, a Piroska a és farkason keresztül (ami mondjuk nem film, de mindegy, biztos van belőle TV-s inkarnáció) a Texasi láncfűrészesig. A majmok halál jópofán vannak beöltöztetve, a rendező majomtól a Superman majmon, a sellő majmon át, a hatalmas Godzilla majomig bezárólag. És pont azzal, hogy nincs túlbonyolítva, hogy nem akarja magát túl komolyan venni, válik baromi szórakoztatóvá a game. Na persze csak azoknak, akiknek bejön ez a játékment, hiszen itt azért csak a majomfogdosáson van a hangsúly. A főellenségek ismerős pofák lesznek, és a legyőzésük taktikája most mindig valamelyik átalakult formánkhoz kapcsolódik.

A játék hangulatához nagyban hozzájárul, hogy az Ape Escape játékoknak van egyfajta kialakult stílusuk – legyen szó akár a pályákról, vagy a poénos átvezető animokról –, és ettől a játék egy másodperce sem tér el, így sosincs az az érzése az embernek, hogy ez vagy az a pálya, szereplő, dialógus illúzióromboló lenne.

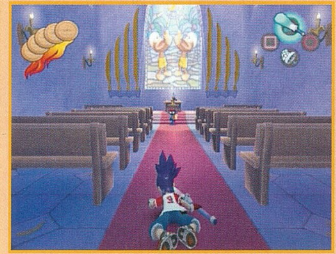
És akkor az említett MGS mini-játék. Ez végül is nem is minijáték, hanem egy komplett játék a játékon belül. Képzeljétek el magatok elé a MGS 3 menüjét, ugyanaz a látványvilág, ugyanaz a zene, csak a háttérben két majom nyomja a közelharcot. A menü, hanghatosok egy az egyben a MGS-ből lettek átültetve, a főszereplő egy terepruhás, lóhajú fejpántos, borostás majom, akárcsak a játékmenet. Lehet codecezni (Snake-kel is beszélhetünk), és full ugyanazt a játékmenetet kapjuk mint az MGS-ben, azaz lopva kúszva kell bejutnunk egy bázisra, kicselezni a kamerákat és az őröket, túszokat szabadítani, a játék annyira hajaz az MGS2-re, hogy az elkapott őröktől még az ID tagjüket is levehetjük!

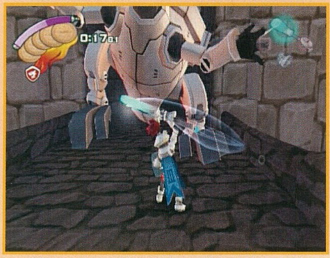
A game tartalmáról még annyit mindenképp érdemes megemlíteni, hogy jó szokás szerint miután legyőztük Spectrét, épphogy túl leszünk az 50%-on, tehát újból be kell járnunk minden pályát, elkapni az összes majmot, köztük az újonnan megjelent titkos makikat is, és ha ezzel is megvolnánk még időre is teljesíthetjük a pályákat.

Összegzésként annyit lehet elmondani, hogy a game egy tipikus Ape Escape játék, annak minden szépségével, és negatívumával, ezt vegye tehát figyelembe az, aki a beszerzésére adja a fejét. Nekem egyébként nagyon bejövős a cucc.

Csipi M Lee

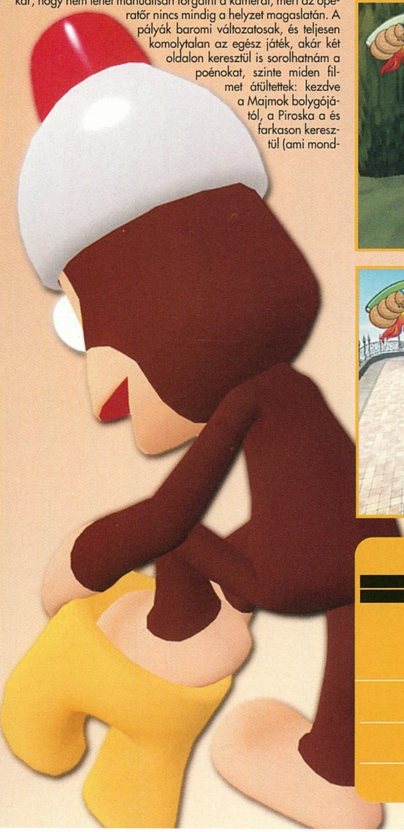












MARTIN BELESZÓL!

Volt idő, amikor azt hittem, hogy a PS2 megállt platformjáték témában Jaknél, meg Ratchetnél, meg Sly-nál, de szerencsére a majmok megmentették a világot! Ez már nagyon kellett.

APE ESCAPE 3

SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ a szokásos ape escape minőség
× csak azoknak, akinek ez bejön

8 pont

FILGAIA ROMOKBAN

Gondolom minden vérbeli RPG rajongó elgondolkodok néha a különböző kiadók üzletpolitikai felfogásán. Azt, hogy PAL verziós RPG-k viszonylag ritkán, óriási nagy késéssel jelennek meg – legalábbis Amerikához, de főleg Japánhoz képest –, már lassan elfogadtuk, még ha megérteni nem is tudjuk. Az viszont ad némi elmélkedésre okot, ami a Wild Arms körül történik. Nevezetesen, míg Amerikában három hónap alatt a most megjelent **Wild Arms 4** gyakorlatilag a második WA játék az Alter Code F után, addig nálunk eddig úgy néz ki, esély sincs a PAL-os



aztán hol jól, hol rosszul sül el, hisz az adott sorozat rajongótáborának esetlegesen nem jönnek be a változások. Mindenre a klasszikus példa a Resident Evil 4 ugye, ami rendkívül megosztotta a közvéleményt (engem, mint nagy RE1-2 fant pld. egyáltalán nem fogott meg), de több más címet fel lehetne sorolni.

Nem véletlenül fejtegettem ezt most, hisz a WA: 4th Detonator megérkezésével a Wild Arms sorozatot is elérte a végzete, a készítők mondhatni gyökeres változásokat eszközöltek, mind a játékmenetet, mind a grafikát illetően. Így a Wild



Itt egyébként találsz majd egy csíkot is, ez az ACG. Ha ugyanis az R1-et megnyomod, akkor lelassul körülötted az idő, vagyis inkább te gyorsulsz fel (mint a Mátrixban vagy a Max Payne-ben, bár valójában ez „effekt" Frank Herbert, Dűne: Eretnekei című regényében tűnt fel először, még '84-ben, onnan vette át mindenki). Amikor így begyorsulsz, mintha átkerülnél egy másik dimenzióba. Egyrészt megjelennek a terepen addig nem látható tárgyak, másrészt olyan akadályokat is átugorhatsz, vagy olyan rejtélyeket is megoldhatsz, amire addig nem lennél képes. Gondolom az eddig leírtak elég ijesztően hatnak egy átlag WA rajongó számára, hisz nem épp egy tipikus RPG képét mutatják. Még szerencse, hogy a szerepjáték jellegét azért megtartotta a program, nem ment át teljesen platformba, bár ahhoz éppen eléggé, hogy az megütközést keltsen sokakban.

A másik, szó szerint szembe ötlő változást a grafika szenvedte el. Nem azt mondom, hogy csúnya lenne a játék, mert erről azért szó sincs. De mindenesetre kár volt az előző rész jellegzetes és stílusos cell-shaded grafikájú szereplőit poligonosokra cserélni. Ezzel nem, hogy javulást értek volna el, de érzésem szerint sokat romlott az összkép. Az előző rész stílusos volt, ez sokkal kevésbé, sőt, ha erősen akarnék fogalmazni, inkább *jellegtelennek* mondanám a karaktereket. Nekem a helyszínek sem tetszettek igazán, mivel sokszor hanyag módon mosták el a pixeleket – jól megfigyelhető











megjelenésre (legalábbis a cikk írásakor még nem volt hivatalos bejelentés erről). Igazán nem értem, hogy ha a Sony, aki ennek a sorozatnak a kiadója ennyire aktív a tengerentúlon, akkor miért nem kegyeskedik hozzánk is áthajóztatni a sorozatot, amit bár így is be lehet szerezni, de sokkal problémásabb ugye. Mindez annak kapcsán jutott eszembe, hogy elég sok az elszánt otaku, aki így kénytelen lemondani sok-sok örömről. Persze a remény hal meg utoljára, az a remény, amit ama tény táplál, hogy bizony a harmadik rész is bő féléves késéssel követte az amerikai premiert, hála az UbiSoftnak.

AZ ÚJ IRÁNY

Nem tudom ki hogy van vele, de aki már régóta benne van ebben a konzolos témában, az megfigyelhetett egy-két dolgot. Amire most konkrétan gondolok, az a hosszabb sorozatokban egy idő után bekövetkező, sokszor erőszakosan keresztülvitt, ergo erőltetett változások bevezetése. Ez rendszerint akkor szokott bekövetkezni, amikor a készítők, ki tudja milyen megfontolásból, de úgy érzik, mindenáron változtatniuk kell, és ebbe olyan hevesen vetik bele magukat, hogy az addig jó dolgokat is megváltoztatják vagy elhagyják. Mindez

Arms 4 esetében a sorozat eddigi ívét tekintve egy sok szempontból teljesen eltérő játékot kaptunk, ami kissé megtörte előzetes várakozásaimat.

VÁLTOZÁSOK

A legnagyobb változást a játékmenet szenvedte el, ezúttal ugyanis nem kevés platformjáték elemet csempésztek bele! Gyakorlatilag a mászkálós részek kb. olyanok, mint egy régi Mario játékban (kicsit a Musashi sorozatra emlékeztet). Bizony, egy-két helyen többet kell használnunk az ugrást, mint a harcot! Azért gondolom ez most kiváltott némi fintort minden WA és RPG rajongó kollégától. Igen, amikor én is szembesültem ezzel (először pár kép kapcsán), bizony nagyon húztam a szám. Igazából még most sem értem teljesen, hogy mi szükség volt platformelemekkel felhígítani a játékot, mivel a sorozat eddigi darabjaitól ez teljes mértékben idegen volt, nem ezért szerettük a WA-t. Én legalábbis idegbajt tudok kapni, mikor egy-egy elrontott ugrás miatt nem tudok továbbmenni egy RPG-ben, és ebben sajnos itt volt részem néhányszor. Érdekesség, hogy gyakran kell tárgyakat is felemelni, és közvetett módon használni őket – hogy épp mit lehet, azt egy hosszabb menüsorban láthatod.

pld. a nagyobb hegyek esetében, melyek így elég furán néznek ki. Volt egy olyan benyomásom a minőség kapcsán, hogy a grafika a múlt számban bemutatott Alter Code F motorját használja, ami elég nagy gond, ugyanis annak játéknak éppen ez volt az egyik gyengéje. Persze ott még el lehetett nézni, révén hogy egy remake-ről van szó, ám a WA4 esetében nekem ez már nagyon nem tetszett. Egyedül a harcok grafikájánál éreztem XXI. századi színvonalat, igaz ott is csak a komolyabb mágiák használatát követő effektek miatt.

HARCOK

Ha már a csatákról esett szó, azért erre is térjünk ki gyorsan, hisz gondolom sok rajongó fejében megfordult a kérdés, hogy a platform elemeket ide is áthozták-e. Nos nem, a harcok már inkább idéznek egy RPG-t, mint egy platformjátékot. Persze ez nem azt jelenti, hogy ne lennének változások. Ellenkezőleg, szinte gyökerestül átalakították az eddig a sorozatban megszokott szisztémát.

A véletlenszerű összecsapások megmaradtak, néha már idegesítő gyakorisággal. A legfontosabb változás, hogy sok-sok stratégiai elemet vittek a rendszerbe. Kis túlzással már-











már SRPG-s jelleget öltöttek a küzdelmek. A harcok alatt hét, egyenként hatoldalú sokszög helyezkedik el, ezen állnak embereink és az ellenfelek is. Minden egyes parancs érinti az adott mezőn álló valamennyi embert és ellenfelet. Tehát ha megtámadsz egy mezőt, akkor ott valamennyi szörny sérülni fog. Természetesen ez rád is érvényes, tehát nem érdemes egy mezőn állnia valamennyi emberednek, mert könnyen megszívhatod. Viszont azt is bele kell kalkulálnod a számításokba, hogy egy körben a mozgás és mindenfajta cselekvés csak egyszer hajtható végre, utána a soron következő embered vagy az ellenfél jön – hogy épp melyik, azt alul a kijelző mutatja, mint a Final Fantasy X-ben. Olyan mezőre nem léphetsz, amin ellenfél is áll. Mindebből talán látható, hogy egész érdekes rendszert sikerült létrehozni, amihez jó nagy adag stratégia kell. Ha ugyanis rosszul állsz be a karaktereiddel, akkor óhatatlanul bajba kerülsz, míg ha rájössz egy jobb alakzatra, szinte biztos a siker. Erre jó példa, hogy bizonyos erősebb varázslatokat is csak meghatározott alakzatok mellet lehet használni.

A harc kapcsán jó hír, hogy maradtak azért a WA-ra jellemző dolgok. Például most is lehet Force-ot tölteni, ami ugye az erősebb támadások aktiválásához kell. Érdekesség, hogy rengeteg fejleszthető tulajdonságot tudunk tuningolni (szintlépésekkor szerezhető GC pontok segítségével), pld. csak a főhősnek 35-öt! Ez azért jelentős szám.

Összességében én a harci rendszert megkedveltem, bár azért – főleg az elején – hiányzott a régi részek rendszere.

SZTORI

Sok szó esett már mindenről, ám a történet egyelőre kimaradt. Ebből a szempontból is vegyes érzésekkel fogadtam a játékot. Maga a sztori ugyan nem rossz, tipikus WA-s elemek elevenednek fel benne, de azért én többet vártam. Ennek főleg az az oka, hogy már megint a „tini fiúk és lányok megmentik a világot” történetet kapjuk, és ezekből már tele a padlás, nekem is elegem van belőlük.

A sztori helyszíne ezúttal is Filgaia, a főhős pedig egy Jude nevű fiúcska. A srác egy Ciel nevű faluban éldegél. Ciel azért különleges hely a világon, mert Filgaia körül kering a levegőben. Az itt élő embereknek ugyanis elegük lett a Filgaián dúló háborúból és inkább ide költöztek. A másik ok a szeparációra, hogy az itt élők különleges képességek és fegyverek



birtokában vannak, melyet csak ARM néven emlegetnek. Sajnos a bolygón élők is tudatában vannak ennek és egy napon egy kisebb különítmény érkezik, hogy megszerezze az ARM-ot. Jude kalandvágytól vezérelve beoson a katonák hajójába, és ott találkozik egy lánnyal, Yulie-val. Mint kiderül, Yulie-t azért hozták magukkal, mert ő ARM használó, azaz aktiválni tudja a cieliek fegyverét. Kiderül azonban, hogy nem ő az egyetlen, hanem a fiatal Jude is, akiben felébred az ARM használó képesség. Csakhogy ő nem tudja kontrolálni az erejét, és mikor összecsap a katonák parancsnokával, Tony-val, akkor az erő elszabadul, majd gyakorlatilag megsemmisíti Cielt. Jude és Yulie, valamint Arnaud nevű srác, aki szintén csatlakozik hozzájuk, egy menekülő kapszulában elhagyják a várost és megérkeznek Filgaiára (ekkor nézhetjük meg a gyönyörű intrót, ami egy szép anime lesz!). Itt szembesülnek azzal, hogy az egész világ romokban hever, a 10 éve lejátszódott háború következményeként. Kalandjaik során megismerkednek még Raquellel, így már négyen kezdik meg a kalandjukat, hogy fényt derítsenek az ARM-ok titkára.

A sztori tehát kissé lapos, igaz korántsem élvezhetetlen. Egyfajta kárpótlásként a tartalom azért rejt meglepetéseket. Mindjárt az elején például be lehet tölteni az Alter Code F mentett állását, így extra bónuszokhoz jutva. Emellett menetközben nagyon sok plusz dolgot szerezhetünk, Ex File-ok formájában (ezekhez például meghatározott mennyiségű játékidő kell vagy épp bizonyos ellenfelek legyőzése stb.).

ÖSSZHATÁS

Sajnos a játék egészét tekintve az összbenyomás nem épp pozitív. Az anyag nemcsak az RPG-s jellegéből vesztett sokat, de a westernes hangulatából is. Pedig ez volt, ami különlegessé, egyedülállóvá tette az eddigi részeket. Sem a grafika stílusa, sem a zene nem idéz már olyan westernes hatást, mint idáig. Igaz a muzsikák így sem rosszak, sőt vannak egész jó számok is, azért az mégis sok, hogy egy-két számban mintha valami igénytelen DJ által kreált tuctuc szólna. Diszkóban elmenne, egy WA-ban nem. Még szerencse, hogy a számok többsége nem ilyen.

Visszatérve azonban az összképre, bizony vegyesek az érzéseim. Én jól elvoltam a játékkal, volt amikor kifejezetten élveztem is, mégsem tudott maradandó nyomokat hagyni bennem. Véleményem szerint sok-sok visszalépés történt, ami nem tett jót a stuffnak. Megszerzése előtt minden WA rajongónak ki kell próbálnia, hogy megbizonyosodjon, kell-e ez neki. Remélem azért a néhány hete bejelentett ötödik rész (még PS2-re jön) jobban fog hasonlítani a korábbi részekre, mint erre.

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

Ha meglenne a többi WA rész, feldobnám melléjük ezt is a polcra, de ha választanom kéne, nem kérdéses, hogy a Dragon Quest 8-at venném meg.

WILD ARMS: 4TH DETONATOR

MEDIA VISION

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

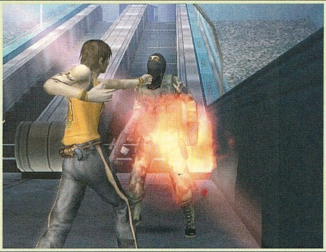
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ érdekes harci rendszer, néha egész leköti az embert
× túlságosan sok, végiggondolatlan változtatás

7 pont

10.000 BULLETS


ESZELŐSEN VÁGYTAM EGY JÓ JÁTÉKRA...

Nem akarok senkit megríkatni ezzel, de az elmúlt időszakban nemcsak a fociról, a moziról, a konzolról, a haverokról, a csajokról és az illegális éjszakai autóversenyzésről kellett lemondanom (hogy a busójárást ne is említsem), de januárban az országos hírű bulik körforgásából is kimaradtam. A nagyszabású újévi lencsepartin például távollétem miatt egyszerűen csak homoszexuális hülyének lettem titulálva, viszont az aranyszívű albertfalvai mackós huligánok kurrens konzoltalijukon (mielőtt végleg eleresztették egymás haját) egyperces néma csönddel szolidarítottak értem. Ugyanis vigadozás helyett jó néhány targonca méretű tankönyv társaságában voltam kénytelen múlatni az időt. (Időnként egy-egy könnyű házi dolgozattal kínáltam meg magam.) Bő egy hónap alatt összvissz EGYETLEN üveg sört ajándékoztam magamnak, azt is csak mintegy bátorításképpen. Nos, a jutalomsör romlott volt, három napig rókáztam. Mindennek a tetejébe a Konzolt is hátráltattam passzivitásommal, amit anyagilag nemigen díjaztak. Ragozhatnám még a nyomort, de legjobb tudomásom szerint cikket készülök írni, nem filléres forgatókönyvet, különben meg száz szónak is csak egy a vége: ami nélkülözésen, megpróbáltatáson és gyötrelmen én keresztül mentem az elmúlt másfél hónapban, az igen-igen masszív kárpótlást igényel, legalábbis az igazságosság elve alapján, hiszen hosszútávon az egyenlőtlenségek állítólag kiegyenlítődnek, és az ártatlanok sanyarú sorsa is jóra szokott fordulni. Mindezt elsősorban a videojátékokból tudom, tehát joggal reménykedtem benne, hogy a megváltás éppen egy videojáték formájában fog érkezni, amint túlleszek a – merjük kimondani! – vizsgaidőszakon. Ehelyett a **10.000 Bullets** jött, majd gyorsan el is ment, és az igazságos világba vetett hitem kardjába dőlt.

Megváltást természetesen nem, vaskos életbölcsességeket viszont újfent kaptam, ám a bevezetőben felvázoltak után már kissé szkeptikusan fogadtam például a – sajnos csak – mellékszerepben tündöklő Jövendőmondó néne sorsfordító aranyköpéseit, aki mosolygós jókedvében nem átallott ilyet szólni, hogy „te már kiválasztottad az utat, és az út már kiválasztott téged". Az „előtted a jövő, mögötted a múlt" szintű oltását meglehetősen sokáig kellett emésztenem. Végül beláttam, hogy igaz.

Hozzá hasonlóan remek és főképpen eredeti karakterek jutalomjátékában csak úgy dúskál az anyag mindvégig. Itt van például mindjárt a szófukar főhős, aki az egyedi Holló névre hallgat, hamisítatlan Dante-klón és squallos egykedvűséggel veszi tudomásul a zord valóság rideg történéseit. Vagy külön kiemelendő a Guitar Man (hmm...) névre hallgató sokadik főkolonc, aki egy a rakétákat jellegzetesen a gitártokjából lövöldöző originalitás. Embert próbáló feladat a játékban fellelhető valamennyi koppintást tetten érni és katalógusszerűen számba venni – tulajdonképpen egy hosszú kliséfüzérre lelhetünk így, amit viszont később másodvonalbeli produkciók ötlethiányos készítőinek diszkont áron értékesítve jó pénzre lehetne szert tenni. Eme játék kapcsán azonban még ennél is nehezebb a dolga annak, aki valóban eredeti motívumra szeretne bukkanni. Én mindkét feladattal megpróbálkoztam – *eredménytelenül.*

Már a kezdőfilm alatt azon morfondíroztam, hogy vajon ezúttal is vérlázítóan gyanús körülmények között elhunyt édesapánkat kell-e megbosszulni, esetleg egy roppant ordenáré terrorista társaságot kell akcentusostul, atombombástul megkergetnünk, neadjisten fekáliával megkent jó hírünket kell – vérrel, mi mással? – tisztára suvickolnunk.

Egyébként kukkmindegy, hisz az ehhez hasonló pörgős-huzatos akciójátékokban nem feltétlenül a történetre kell koncentrálni, mint inkább a megvalósításra, az élvezet színvonalára. A 10.000 Bullets-ben, mint megannyi rokon játékban, pisztollyal, karddal, karatéval kell a rosszarcúak tömegeit pokolra küldenünk egy tipizált harmadik személyű nézetből. Helyesbítek: jelen esetben az acélpengék kimaradtak a szórásból, a golyók viszont tízezer szám hasítanak keresztül-kasul, és a pusztakezes technikák is fontos szerepet kapnak.

A játék természetesen valamennyi vonatkozásában messze elmarad a stílus nagyágyúitól. Kaliber ugyan itt is van – a kézi golyófosótól a negyvenötösön át a medveölőig –, de egyik sem szól nagyot. Központi téma a harc, mondhatnám kizárólagosságot élvez, hiszen nincsenek mászkálós betétek vagy ügyességi feladatok, továbbjutást igénylő logikai próbák végképp nem terhelnek. Pusztán folytonos fegyveres villongások vannak, ahol általában az aprócska szakaszokra darabolt egysíkú pályákon kell x számú zsoldos likvidálása árán előre lépegetni, például a szállodai leszámolásban, szobáról szobára haladva. Érdekes, hogy bármerre is vetődünk a nagyvilágban, rögtön a harc mezején találjuk magunkat és egyenruhás bűnözők sűrű csoportokba rendeződve indulnak majd rohamra ellenünk. A „nagyvilágot" fenntartásokkal kezeld, mert legföljebb Itáliában és Japánban tudunk előfordulni, igaz, országonként úgy 10-12 helyszínen ölhetünk embert (pl. sikátor, színház, éjszakai klub, bevásárló központ, stb.). Igen embert, mert ezúttal nem pokolfajzatokkal, nem mitológiai kreatúrákkal, és nem túlcsordult öntudattal rendelkező robotokkal verekszünk majd, hanem normál sz*rosgatyás gengszterekkel, tégladarabolós karatemannokkal és puhacsöcsű harcinőkkel.

Némi misztikum azért keveredik a játékba a snassz történet és a még snasszabb főszereplők által, akik bizonyos emberfeletti képességekkel bírnak, melyek eredete az ereikben csordogáló különleges vérre vezethető vissza, és amely megszerzésére a rosszgonoszok erőfeszítése irányul. A történettel kapcsolatban az első megérzésem bizonyult helyesnek, hétköznapi revans-sztori – nyakon öntve ezzel a vér-izével. Egy csepp fantáziátlanságot vélek felfedezni abban, hogy mindhárom kalandorunkat egymástól függetlenül egyazon erő hajtja, a bosszú, és sorsuk nátürlich a mi kezünkben forr össze. Egyetlen eltérés közöttük, hogy míg a központi csóka, a Holló, az édesanyja emlékének adózik az esztelen néppusztítással, addig a játék felénél becsatlakozó, éppen hogy csak ivarérett Alice a nagypapájáért, a még később társuló mentálisan sérült távol-keleti kung-fu cár, Dragon, pedig a mestereért teszi ugyanezt. (Na jó, egy hangyányit tévedtem, hiszen pont apuka nincsen a megbosszulandók között.) Előbb-utóbb mindegyikük válaszhatóvá válik és eltérő képességeik, fegyvereik külön-külön fejleszthetőek. A végigjátszás után új karaktereket kapunk, elsőre a zseniális Dark Alice-t és a Boris nevű tökös muszka cafkát.

A térképen ugyan szabadon választhatjuk ki, hová menjünk, ám ezzel a valódi szabadságnak még csak illúzióját sem sikerült a játékba belecsempészni,



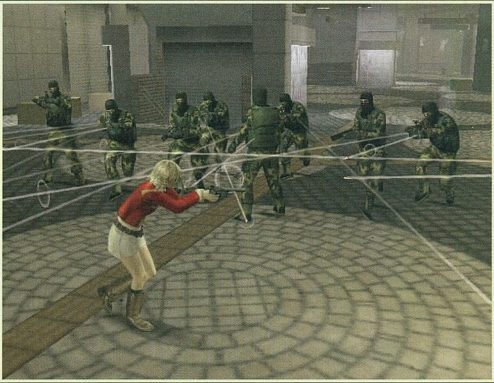












lévén a kaland tökéletesen lineáris, mindig csak egyfelé lehet „továbbjutni". Abból a szempontból sincs különbség, hogy bármerre is sétálsz, civileknek nyoma sincs, viszont mindenhol őrjöngő egyenruhás ikrek akarják a véredet, mint azt már említettem, szó szerint. A forgatókönyv minden helyszínen ugyanaz: tömegmészárlás után gyakorta tipikus főgonosz. Van többek között gyönyörű és sugárzóan gonosz ribigésánk, hígvelejű rakétista óriástaplónk, kellemkedő, bájgúnár piperkőcünk és illuzionista módjára osztódó műmájerünk – ez utóbbiból kettő is. Közös bennük, hogy rettenetesen magabiztosak, és győzelmünk pillanatában ugyancsak meglepődnek, hogy meg fognak halni.

A játékban a szereplők többsége egyébként beszélőnevet kapott, melyek komplett élettörténeteket fednek. Gondolj a Hollóra, akit egyedül a bosszú vezérel és annak bevégeztéig nincsen nyugodalma, vagy ott van az a Deadman névre keresztelt hullaszagú genyagép, aki igazság szerint már abban a pillanatban halott volt, amikor szerencsétlen Alice napáját kiradírozta az ökoszisztémából, nem is beszélve Judas-ról, aki – meglepő módon – éppen a kritikus pillanatban adja árulásra a fejét. Igen, Judas, a hű harcostárs, az önzetlen barát, a bölcs mentor és a stabilan teljesítő szerető (ezt csak feltételezem), az első adandó alkalommal főellenféllé korcsosul, ami teljességgel váratlan csavar, főképpen, hogy már az intróban explicit képsorok utalnak rá. Az viszont tényleg spoiler, hogy kedvesét, Keiko-t, a megfelelő időpillanatban éles lőszerrel kínálja meg, tehát ezt nem kellett volna leírnom. Ahogy azt sem, hogy majdani halála, egyben a hepiend, na meg a korszakalkotó megnyerő (álló)képernyő (egy tizenöt éve letűnt korszaké… vannak, akik ilyesmivel már nem is találkoztak – mostanáig) bevillanása előtt bizalmasan megvallja nekünk, hogy a lányt valóban kedvelte valamelyest, de hát koszlott jelleme parancsának nem tudott ellenállni, és a rossz oldal felé orientálódott.

Ahogy képletesen rójuk az utcákat, olykor nemcsak fejek, de info morzsák is ölünkbe hullanak, egyre kerekebbé alakítva a kezdetben tökéletesen sötét képet. Így jutunk az olyan siker-szösszenetek birtokába, melyek közül egyetkettőt már említettem korábban. Egyébként a kedvencem, a nagy tudású jövőlátó javasasszony, voltaképpen egy hígítózott Orákulum, mind szó szerinti (a bőre fehér), mind átvitt értelemben (a stílusa, az egyénisége és a szerepe is halovány másolata csak Mártix-beli eredetijének). A Mátrix mást is örökül hagyott, de nemcsak ennek a produkciónak, hanem az egész film- és videojáték iparnak, épp ezért már nem is sorolom értékelő kategóriába a Bullet Time jelenlétét.

… HIÁBA

A grafika meglehetősen középszerű, leszámítva a CG animációkat, melyek ha nem is makulátlanok, de legalább kellően hangulatosak és ugyanez mondható el a zenei aláfestésről is, vagyis hangulatot, azt teremtenek, viszont sajátos stílusa – mely leginkább jazzes elemekkel operál – hosszútávon idegesítővé válik. Ugyanakkor az irányításbeli problémákra nincsen pardon: darabos, nehézkes, és bár a sokféle rendelkezésre álló mozgáselem elég nagy változatosságot ígér, a ténylegesen használható fogások száma alacsony, így a csörték egysíkúvá csökevényesednek Baj, hogy tulajdonképpen minden szituáció megoldható egyedül a Bullet Time (BT), na meg a lövés gomb őrült használatával. Szokatlan, hogy – eltérően más játékoktól – a BT szinte folyamatosan üzemeltethető, így aztán az egész játék vákumszerű lassításban zajlik. Látványosnak kétségkívül látványos, ám hamar unalmassá válik. Ebből fakad egy másik súlyos probléma, hogy a nehézség fokozatait nem sikerült belőni. Kezdetben a normál szinten sorozatosan elcsipáznak – én tízperces lánc-káromkodásokkal kísértem saját bénázásom. Hiába próbálkozol valamennyi kézre álló és kézre nem álló trükk legkülönfélébb kombinációival, úgy mint lövés, BT, triplaugrás, közelharc és a számtalan megvásárolható speciális mozdulat, sorozatos kudarcélményben részesülsz, egészen addig, míg rá nem jössz, hogy elsősorban a BT-ra kell építeni a harci stílust – ami innentől kezdve már nem összetett stratégiának, hanem egyszerű rutinnak minősül. Nekem kezdetben szégyenszemre le kellett mennem a very easy nívójára, hogy haladni tudjak, később azonban a BT-mal – leszámítva egyes főellenségeket – már hardon sem okozott problémát a játék. Példának okáért a Lőtéren bevállalható bónuszfeladatok közül a legegyszerűbbet sem sikerült sokáig megcsinálnom (180 ellenség lemészárlása), később viszont az előbbiek ismeretében már az ezer emberes kihívás is csak formalitásnak tűnt. Ugyancsak emiatt válik feleslegessé a legtöbb méregdrága skill megvásárlása is, melyeket a teljesített pályákért és az ezeken nyújtott teljesítményért cserébe kapott, meglehetősen szűkösen mért pontok felhasználásával tornáztathatunk. Ami még nagyon büntet, az a komolytalan fizika – olyan mintha víz alatt mozognánk – ami nevetségessé, egyben idegesítővé csúfítja a kalandot. Kifejezetten hibaszámba megy (az eddigieken kívül) a kameramozgás otrombasága, a szinkronok csúszkálása és az, hogy a „pályán" kívüli ellenfeleket bár látjuk, és be is célozhatjuk, mégis sebezhetetlenek. Rettentően zavaró, hogy ellenségeink szinte egytől egyig gázlények, sokszor a semmiből materializálódnak s haláluk után is semmivé foszlanak. Szintén az összképet koszolja a sablonok sablonosnál is sablonosabb használata (karakterek, történet), a kicsiny, változatlan pályák, a hosszú töltésidő és az automata célzás hiányosságai. A rövid játékidőt csak azért nem tekintem negatívumnak, mert ennyi hibával éppen elég nehéz azt a 8-10 órát elviselni, amit a játék alapjáraton nyújt. Persze végigvihető többször is, mondjuk nehezebb fokozaton a frissen megnyitott karakterekkel – talán értelmes megnyerés is kiérdemelhető – de hát kinek is volna kedve mindehhez? No, de mi az, amiben a 10.000 Bullets mégis jó? Ezt nehéz megfogalmazni. Röviden: semmi. Kicsit bővebben: az a, főként japán játékokra jellemző, hangulat és lelkület, ami itt ugyan igen-igen selypegősen, de mégiscsak jelen van. A legtöbb – ennél akár klasszisokkal jobb – játékból ez alapjaiban hiányozni szokott. Végső értékelésemmel némiképpen törlesztek a videojáték ipar eme legkevésbé sem becses darabjának, és pontosan annyi ponttal honorálom, amennyivel ő honorálta a pályákon nyújtott teljesítményemet: *fájdalmasan kevéssel*.

samatőr
samu@punkass.com

MARTIN BELESZÓL!

Samu, soha többet nem engedlek el vizsgaszabadságra. Neked írnod kell!

10.000 BULLETS

TAITO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (151KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ dante nevet, mert ő maradt a király
✕ dante sír, mert játszott ezzel

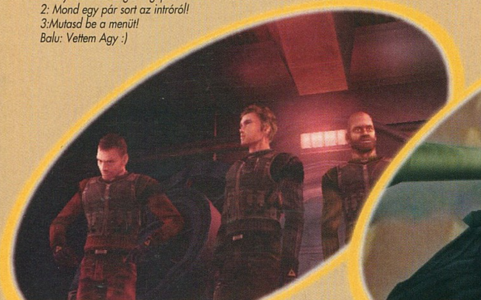
4 pont

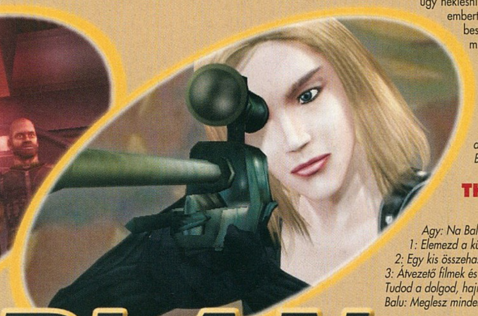
Kint hideg van, a pingvinektől, fókáktól és jegesmedvéktől nem lehet közlekedni, magyarul nem volt nagy kedvem elindulni, de muszáj volt. Több okból is rá kellett vennem magam arra, hogy kimenjek és fagyhalál közeli állapotba juttassam magam. Be kellett mennem a szerkesztőségbe egy „lopkodós" játékért, utána menni venni egy memóriakártyát, aztán menni a szervizes haveromhoz, akihez elvittem az egyik joy-omat, mert már nem nagyon működött rajta az X és a O gomb. Hát igen, a sok SoulCalibur és a Tekken megtette a hatását, na meg az a sok agyvérzés-közeli állapot. Már a játékkal és a memokártyával a kezemben megyek a barátomhoz, aki azt mondja nekem, hogy azon a kontrolleren többé nem fog működni az a két gomb. Na bumm! Irány vissza a város, venni egy másik joy-t, ami remélem tovább bírja, mint ez a szegény. Volt otthon egy másik is, de mindenféleképpen be kellett ruházni egy újra is, mert a haverokkal szoktunk rendezni összeröffenéseket, és oda kell a mennyiség. Megy reggeltől-reggelig a game, mindenki cseszteti mindenkit, ja és persze a győztes egyszemélyes ünnepi felvonulást szervez magának! :) Egy igazi favoritunk van, amivel mindig játszunk, az a Crash Team Racing (a legnagyobb überclasse versenyzős multi game).

Na jó, vissza a valóságba: megkaptam a játékot, joy-t, memóriakártyát, küldetés teljesítve, úgyhogy jöjjön aminek jönnie kell – a tesztelés. Kíváncsi voltam, mit fog nyújtani a cucc, amit úgy harangoztak be, hogy egy vérbeli *tolvajjáték* – mert meg kell, hogy mondjam, mostanában (lehet ez hiba) nőtt az elvárásom a gémek felé. Hogy miért? Öregszem, 2006 van, finnyás lennék, vagy válogatós – nem tudom, talán az összes egybevéve. Jöjjön a lényeg, a **Th3 Plan** című tolvaj-szimulátor.

FIRST MISSION: ISMERTETÉS

Agy: Itt az első pálya Balu! A tervek :
1:Helyezd a korongot a gépbe!
2: Mond egy pár sort az intróról!
3:Mutasd be a menüt!
Balu: Vettem Agy :)





TH3 PLAN

Nos, azt hiszem mindent tudok, vágjuk bele. Először olyan érzésem volt, mint amikor egy film kezdődik: megismerteti velünk a game a szereplőket, a teljes és becenevüket is megtudjuk. A játék a becenevüket fogja használni, úgyhogy ismerjük meg őket: Mind (Agy), Poker, Cat, Geek, Headshot, Boomer, The Wall. Velük fogtok találkozni a történet folyamán. A főmenü nem lett túlcifrázva: kezdhetünk új játékot, betölthetjük az elmentett állásunkat, nyomhatjuk a Bonus Mode-ot, vagy állítgathatunk egy-két dolgot az Options-ben. (Ilyenek a zene és az effektek hangereje, a rezgés ki- és bekapcsolása, és a fegyver meg a fordított kamera választhatósági lehetősége.) Miután elkezdtétek a játékot, ott is van egy menü, csak ott már kicsit több lehetőségetek van.

A fent említettek mellett még meg tudjátok nézni az aktuális feladatot, és azt, hogy mi van az embereteknél az Inventory-ban.

Agy: Szép volt Balu! Teljesítetted az összes feladatot és így az első missiont is, de ez még csak a bemelegítés volt, a java csak most jön. Vége.
Balu: Tudom, hogy nem lesz egy sétagalopp, de mindegy, lesz ami lesz, én itt maradok és teljesítem a küldetésem. Vége.

SECOND MISSION: AZ ANYAG

Agy: A küldetésed legfontosabb része ez, úgyhogy nehogy elszúrd. Legyél figyelmes, érthető és pontos. Érted? A tervek:
1: Mondd el hogyan lehet pontosan képben lenni. :)
2: Ismertesd az irányítást
Balu: Minden tőlem telhetőt megteszek.

Az első pályán két percig még nem, de utána már folyamatosan több ember irányítására lesz lehetőségünk. A képet a legtöbbet úgy fogjátok látni, hogy az háromfelé lesz szétosztva, legfelül és legnagyobban persze az a személy látható, akit éppen irányítasz. A karakterek között az L2 vagy az R2-vel tudsz válogatni, értelemszerűen az az ember fog belépni, amerre fogatod a képet. Azokat az embereket is tudjuk irányítani, akik nem a főképen vannak, hanem valamelyik sarokban: a bal oldalit az L1 nyomva tartásával lehet navigálni, míg a jobb alsót az R1-el. Ez az opció akkor jó, ha éppen csak át akarunk szaladni a pálya egyik feléből a másikba, vagy mondjuk az egyik emberünk lefoglalja az őrt, addig a másik elsurran mellette, vagy feltöri az ajtó zárát. A bal felső sarokban láthatjátok embereitek nevét, erejét és a állóképességét. A jobb felső sorban vannak az akciógombok, de ezeket csak akkor tudjátok használni, ha világítanak. A legfelsőt a Háromszöggel tudjátok aktiválni, a bal középsőt a Négyzettel, a jobb középsőt a Körrel és az alsót az X-szel. A Háromszöggel tudtok beszélgetni az őrökkel (lefoglalás céljából), a Négyzettel lehet sprintelni, az X-szel lehet harcolni, és a Körrel használja mindenki azt, ami nála van (pl.: fényképezőgép, zárfeltörő készlet). A kép jobb alsó sarkában egy kis térkép, de ha lenyomjátok a Selectet, akkor láthatóvá válik egy nagyobb kép, amin a bal analóg segítségével körbe tudtok nézni, a jobb karral pedig zoommolni. Még itt bent megtaláljátok a küldetés részletes leírását, hogy mit kell csinálni és kivel.

A térkép mellett látjátok az egyik emberetek leírását. Itt fel van tüntetve a neve, beceneve, specialitása (mindenkinek kettő van), mennyire képzett testileg (tud e sprintelni, képes e falra mászni), és amit szándékosan hagytam a végére, az a becenév alatti kis jel (L2-vel vagy R2-vel tudtok váltani itt is a szereplők között). A térképen látni lehet ezeket a kis ikonokat, azaz így be tudjuk határolni, pontosan hol van az emberünk. Piros pöttyök jelzik az őröket, a narancssárga terület azt, amit belátnak, sárga négyzetben pedig az, ahova el kell mennünk.

Az iránygombokkal tudunk váltani a cuccok között, amik nálunk vannak (föl és le), a jobbra és balra gombbal pedig magunkhoz tudjuk rendelni a társainkat. A bal oldali analóggal mozgatjuk az emberünket, a másikkal pedig a kamerát. Alapból az X-szel le tudunk guggolni, és a Háromszöggel fel tudjuk tenni a kezünket megadás céljából. Az L3-al elő tudunk hozni egy másik térképet (de itt nincs semmi más), az R3 lenyomásával pedig a kamera pontosan beáll az irányított személy mögé.

Tudunk lopni is az ellenfelektől! Ezt úgy tehetjük meg, hogy odamegyünk az őrhöz, és ha az akciógombok közül kigyullad az alsó (kis fickó bekötött szemmel), lenyomjuk az X-et, és belesétálunk a sárga körbe. Ekkor arra kell figyelni, hogy a kezet tartsuk a szellemkézzel egyben, mert ha nem tesszük ezt meg, akkor sajnos nem sikerül az akció. Csak arra figyeljetek, nehogy rászokjatok a lopkodásra! :)

Az ajtók feltöréshez szükségünk van Catre, mivel ez az ő egyik specialitása. Az a fontos, hogy a két kart addig forgassuk, amíg zölden nem kezdenek el világítani. Mind a kettőnek egyszerre kell „bezöldülni", és ott is kell, hogy tartsátok, legalább 2 másodpercig, így kinyílik előtettek a zárt ajtó. Ha a környéken őrök járkálnak, nem célszerű csak úgy nekiesni az ajtófeltörésnek, inkább hozzatok egy elterelő embert, mondjuk Mindot, mert neki a specialitása a beszélgetés, és tovább szóval tudja tartani az őröket, mint mondjuk Poker.

A pályákon van elsőszámú feladat, amit feltétlenül teljesíteni kell, de vannak másodlagos feladatok is, amik csak bonuszként szerepelnek – ezeket nem kötelező megcsinálni.

Agy: Jól van, ezt is megoldottuk! Nem volt rossz, de lehetett volna jobb is. Vége
Balu: Ez most így sikerült. Te sem vagy tökéletes.

THIRD MISSION: KÜLSŐ MUNKÁLATOK

Agy: Na Balu! Itt az utolsó előtti feladatod! A tervek:
1: Elemezd a külsőt és a mozgásokat!
2: Egy kis összehasonlítás.
3: Átvezető filmek és mások...
Tudod a dolgod, hajrá!
Balu: Meglesz minden.

A grafika szempontjából épp csak „közepes" játék. A pályákon az emberkék jól elvannak, sétálgatnak, végzik a dolgukat (nem úgy, mint a kutyák lent az utcán :). Viszont feltűnt pár programozási hiba, mondjuk a második pályán (egy vonaton). Folyamatosan kitekintve az ablakon mindig ugyanazt a képet látod, és ha előremész a feladatot csinálni, majd jönnél a vonat végébe, ELTŰNNEK A HÁTSÓ VAGONOK! Ezt kipróbáltam, és egymás után 4-szer ugyanott eltűntek a kocsik. Gondoltam egyszer még belefér, de hát négyszer?! Szegény szereplők mozgása olyan futás közben, mintha elfelejtették volna kivenni a vállfát a kabátjukból, ja és ha leguggolunk és úgy közlekedünk, akkor úgy néznek ki, mint az állatkerti majmok – csak éppen banán nincs a láthatáron.

Nem teljesen értem, hogy ez a cumó milyen megfontolásból született – az MGS-t akarták utánozni, vagy talán az MGS-nél valami újabbat akartak kihozni? Nem akarom osztani az igét, de sem a karakterek színességével nem tudták felülmúlni a fent említett stuffot, sem a játékmenetben, sem semmiben.

















Valami hiányzik belőle, nem fogja meg igazán az embert. Nem tartom azért olyan rossz húzásnak azt, hogy mind képregényszerűen, mind filmszerűen (na azért ez túlzás, mert nem néz ám ki annyira jól) oldották meg az átvezetéseket, de ez sajnos nem sok.

MARTIN BELESZÓL!

Mit mond a játék hivatalos kínálója: 3 karakter szimultán irányíthatósága, feladatok koordinálásának lehetősége, különböző „behatoló" mozdulatok és lehetőségek (ez jó! :), tűzpárbajok, tucatnyi tolvajszerszám, hét irányítható karakter, akcióban dús történet. Rossznak nem rossz, de jónak sem jó.

Agy: Hát Balukám, azért itt elég rendesen beolvastál, de te tudod! Ez a feladat is készen van. Készülj fel az összegzésre, de én nem tartom a hátam, ha valamit elrontottál.

Balu: Kössssz! Rád mindig lehet számítani.

THE LAST FIGHT: AZ ÖSSZEGZÉS

Agy: Nincs mit mondanom, tégy belátásod szerint. Jó volt veled dolgozni. Vége.

Balu: Rendben. Neked se voltak rosszak az ötleteid. Pá.

Nos, a Th3 Plan nem egy „összecsinálom magam tőle" játék, de azért nem is olyan rossz, és az is tény, hogy ilyen típusú game nem sok van. Mondjuk aki ilyenfajta lopakodós stuffal szeretne játszani, annak azért ott van a jó öreg Snake bácsi és eddigi három kalandja, no meg a Splinter sorozat. Engem annyira fogott meg ez a game de lehet, hogy nektek esetleg be fog jönni – tudjátok, különbözünk. Mindenesetre aki szereti a settenkedős-lopkodós anyagokat, az próbálja ki. Nagy pozitívum a programban, hogy sok szereplő van és egyszerre lehet többet is irányítani. Az eszünket is kell benne használni (talán ezért nem ment nekem :), mivel egy karakterrel nem lehet minden feladatot megoldani. Remélem, aki végül mégis úgy dönt, hogy beruház rá, az jól fog vele szórakozni és nem fog benne csalódni. End of transmission.

Balu

TH3 PLAN

MONTE CRISTO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (844KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ egyszerre több embert is tudtok irányítani
✕ olvassátok el a cikket :)

5 pont



ONIMUSHA DAWN OF DREAMS







Egy legenda szerint Japánt egy kard alkotta. Az istenek belemártottak egy korallkardot a tengerbe, és mikor kihúzták, négy csepp hullott vissza, így keletkezett Japán 4 szigete: Kjúsú, Shikoku, Honsú és Hokkaidó. Megint mások szerint Japán teremtője maroknyi bátor férfi volt, akik életüket adták egy nemes eszméért, a becsületért.

Japán társadalmában uralkodó szerepet kapott a katonák, vagyis a szamurájok osztálya. Hatalmuk a középkorban élte virágkorát, amikor Japánt több 100 földbirtokos irányította, saját szamurájcsapatával. Egyedül ők álltak e harcosok felett, akiknek szolgálattal tartoztak, miután hozzájuk szegődtek. Japánt több, mint 5 évszázadon át uralták a szamurájok. Uraiknak szükségük volt rájuk, a nép pedig rettegett tőlük. Teljes körű joguk volt az egész földbirtok, és a rajta élő emberek irányítására. Kizárólag uruknak, a sógunnak tartoztak felelősséggel és elszámolással. A dolgozó népnek kötelessége volt a katonák minden kényének kedvének eleget tenni. Ha egy szamuráj el akarta venni egy paraszt életét, joggal fejezhette le őt. Fordítva persze, ha egy parasztember bármilyen támadó szándékkal lépett volna fel egy szamurájjal szemben, nyomban halállal lakolt volna.

A szamurájoknak különleges kötelességtudatuk volt. Mindent megtettek uralkodójukért, és bármikor meg is haltak értük. Ez segített nekik benne, hogy igazán tudjanak élni. A szamurájok különlegesen képzett elitharcosok voltak. A kiképzés pedig már 7 éves koruktól megkezdődött. A szamurájok kardja a harcosok lelkét jelképezte, és a busido becsületkódex szerint éltek. Teljes lélekkel hittek benne, hogy ha valamit becsülettel, bátorsággal és vitézséggel hajtottak végre, bármit is tettek, jobb emberekké váltak ezáltal.

A szamurájok ősi kardforgató tudományát, a kenjutsu-t ma is sokan űzik még modern sport formájában. A kendo („kard útja") küzdősport részvevői a versenyeken bambuszbottal vagy kardutánzattal („shinai"-val) próbálják ellenfelüket eltalálni, hogy pontokat szerezzenek. Öltözetük hosszú, oldalt felhasított szoknyából („hakama"), speciális mellvérből, fejvédő maszkból és vastagon kipárnázott kesztyűből áll. A küzdelem értelemszerűen az első testi kontaktusig tart, hiszen egy valódi kardozás során bármilyen találat az ellenfél harcképtelenné válásával járna. A kendo ősét, a kenjutsut a hajdani csatamezőkön vívták. Nem sport volt, hanem egyszerűen az ellenség minél gyorsabb megölésének művészete.

Japánt évszázadokon keresztül olyan császár irányította, akinek nem emberi, hanem isteni tiszteletben volt része. Mivel Japán mindennapi gondjai nem az ő hatáskörébe tartoztak, az országot egy másik ember, a sógun vezette. Az 1500-as és 1600-as években a Japánba látogatott európaiak úgy jellemezték az országot, hogy a császárt a pápához hasonlították, tehát egy szent emberhez, akinek gyakorlatilag semmilyen politikai hatalma sincsen. Japán valódi uralkodójának a sógun számított. Egy uralkodó, aki egyben diktátor, és a hadsereg főparancsnoka volt.

AZ ELŐDÖK

Az első komolyabb szamurájos témájú program, amivel régebben találkoztam, az a Konami '99-es megjelenésű Ronin Blade című játéka volt, melyben egy két párhuzamost sztorivonalat követhettünk végig egy Kotaru-val, roninnal (egy szamuráj, aki nem áll sógun szolgálatában), és Hyakuval, egy női ninjával. A Playstationre megjelent renderelt fixhátteres akciójáték leginkább a Resident Evil sorozatra emlékeztetett játékmenetben. A külföldön Soul of the Samurai néven megjelent játékot érthetetlen módon erősen





lepontozták, pedig véleményem szerint kiemelkedő alkotásnak számított izgalmas történetével, és változatos játékmenetével. Szerencsére, nagyrészt a Konzolnak (25. szám) köszönhetően, hazánk játékosai körében elnyerte a méltó elismerését ez a talán mind a mai napig remek játék, mely nagyszerűen reprezentálta a távol-keleti kultúrát.

Habár nem közvetlenül szamuráj központú játék, de semmiképpen sem mehetek el a '98-ban útjára engedett Tenchu sorozat mellett. A legtöbben egyszerűen csak ninja-szimulátornak hívták, amire meglehetősen jó oka is van a játékosoknak. Azóta sem nagyon találkoztam még realisztikusabb játékkal, amely hithűbben ábrázolta volna a ninjákat, és a sorozat azóta is képes elvarázsolni távol-keleti bájával a játékosokat. És ha már meséltem a szamurájokról, hadd meséljek kicsit a ninjákról is, akiknek több, mint 800 évre nyúlik vissza a története.

A ninják megelégelték a shogunok és szamurájok általi bánásmódot, és nem akartak többé senki alárendeltjévé válni. Iga és Koga kopár rideg hegyvidékeire menekültek, s egy független katonai rendet alakítottak, melynek titkait 800 éven át csak a nindzsák ismerték. A „nindzsa" szó jelentése: lopakodók, rejtőzködők. A név viselői születésüktől halálukig vettek részt a kiképzésben. Erősségük közé a kémkedés és a gyilkolás tartozott mindenféle elképzelhető módszerrel. A Ninjutsut úgy is hívják, a „piszkos trükkök művészete". Egész életük során arra törekedtek, hogy szellemi és fizikai tűrőképességük messze meghaladja egy átlagos emberét. Ám a szigorú kiképzés ellenére sem voltak oly nemes harcosok, mint a szamurájok, akik többnyire csak „becstelen bérgyilkosokként" emlegették őket...

ONIMUSHA SOROZAT

A jelenlegi konzolgeneráción azóta már számos egyéb, többnyire hack&slash jellegű távol-keleti játékkal találkozhattunk a témában, de mind közül a legígéretesebb egyértelműen az Onimusha sorozat. Az első részt 2001-be látta meg a napvilágot. A Ronin Blade-hez hasonlóan az Onimusha Warlords (42. Konzol) most még inkább egy Residentes jellegű játékmenetet mutatott fel, ami a *Capcom* esetében talán nem olyan meglepő, és ezúttal is a fix hátteres kameranézet mellett döntöttek. A hack&slash részeket dinamikusan váltották fel egymás után a különböző logikai feladványok, és a középkori japán témájú történettel fűszerezve, játékélményben a legjobb stuffok közé tartozott.

A háttérsztori szerint Yoshimoto Imagawa hadvezér 1560-ban csatába indult, hogy visszaszerezze az irányítást széteső birodalmán. Egyedül az Owari tartomány ura, Nobunaga volt képes megállítani őt alig 2000 fős seregével. Imagawa-t legyőzték, ám Nobunaga is életét vesztette a csatában, így a háború véget ért. A főhős Samanosuke Akechi is szemtanúja volt a harcnak. Egy évvel később ő volt a harcos, aki útra kelt, hogy kiszabadítsa az elrabolt Yuki hercegnőt a démonok karmaiból, majd a játék végére kiderült, hogy Nobunaga tért vissza démoni alakjában, és ő állt minden misztikus sötét esemény hátterében.

A folytatásban (54. Konzol) ismét feltűnik Nobunaga, hiába is végzett vele az első részben Samanosuke. 1573-at írunk, ahol Nobunaga ismét gyűjti a seregeit, és kiírt egy tejes falut, egyedül a főhős Jubei Yagyu maradt életben. A folytatás igencsak megosztotta az Onimusha rajongókat. Volt aki az új rész játékmenetére esküdött, és volt, aki pedig igencsak neheztelt a Capcomra az új történeti szálért.

Az Onimusha 3 részben visszanyúlt a gyökerekhez, részben pedig merész újításokkal hozakodott elő. Visszatért az első rész főhőse, Samanosuke, és Nobunaga, a főgonosz is. Samanosuke legyőzi Nobunaga-t, de korán örül a győzelemnek. A csavaros történet szerint 2004-ben lerohanják Párizst a démoni hordák. A főhősök Samanosuke, és Jackques, egy francia rendőr Jean Reno szereplésével. Több, mint 400 év távlatából (1582-2004) megismerkednek, és egy féreglyuknak köszönhetően mindketten a másik sorstársuk idejében kényszerülnek a gonosz ellen küzdeni, és mindent elkövetnek, hogy visszakerüljenek saját idejükbe.

DAWN OF DREAMS

Az Onimusha sorozat története ezzel méltó befejezést szerzett, és kár is lett volna ezt megbolygatni. Nem is állt szándékukban a fejlesztőknek, ezért egy teljesen független sztorival álltak elő, egy új főhőssel. 15 évvel a harmadik rész történeti szálának vége után, miután a hatalmas Nobunaga Oda-t elpusztították, Hideyoshi Toyotomi, Nobunaga egykori szolgálója, átvette a Genma gonosz mágiáját, és újra sötét fellegeket hoz Japánra. A felkelő nap országa rég elveszne, ha nem lenne egy bátor harcos, akinek nincsen neve, de legtöbben csak Sokiként, vagy Kék démonként emlegetik.

A főhős egy erős harcos, akinek az Oni sötét hatalma csörgedezik ereiben. Hideyoshi ravasz tervén átlátva egy magányos küldetésbe kezdett, miszerint minden Genma fát kiírt az országban, hogy megállítsa a gonoszt, mielőtt végigsöpör az országban. Sokan „Oni hamuja" néven ismerik ezt a nemes harcost.

Leghűségesebb kísérője Minokichi, aki egy évvel ezelőtt hagyta el Mino faluját, hogy szamuráj váljon belőle. Mi tagadás, ettől még igen messze áll, hiszen a kis Minokichi még leginkább arról ismerhető fel, hogy egy zsák méretű pelenkát hord a nyakáig felhúzva. Érthetetlen módon mindig egy madzagon lóg fejjel lefelé, és meglehetősen fura kis figura, de nagyon aranyos, és segítőkész, azonkívül remek felderítő.

A történet folyamán 5 további szereplő fog csatlakozni hozzánk, Jubei a fiatal leányzó már az első pályákon. Különleges képességekkel megáldott női harcos, aki viselkedésre nem teljesen nőies, hiszen a faluban, ahonnan származik, alig laknak nők rajta kívül. Jubei egy titkos küldetést végrehajtásán dolgozik, hogy megölje Munenori Yagyu-t, aki elárulta a Yagyu klánt.

A játék közepe felé találkozunk Tenkaival, a titokzatos szerzetessel, aki a Hiei hegy templomának romjai között él. Sokihoz hasonlóan ő is meg kívánja állítani Hideyoshit, és keresi azt a személyt, aki az Oni erejét birtokolja, hiszen csak ők képesek megölni a Genmákat. Soki és Jubei személyében meg is találja, akiket keresett. Együtt indulnak el kiszabadítani azt a nyugati férfit, aki segítségükre lehet a küldetésnél, Roberto-t. Egy félvér hittérítőt japán anyával, és spanyol apával. Mostoha apja árulása, és sok





közeli barát elvesztése után Roberto-nak már csak a szimpla bosszú lebeg a szeme előtt. Ohatsuval, Yodo úrnő húgával még Tenkai előtt találkozni fogunk, de csak legvégül csatlakozik hozzánk, hiszen kezdetben Hideyoshi ágyasa.

Habár kezdetben még minden szereplőnek más a küldetése, a végére egy nagy csapattá válnak, és egyesítik erejüket.

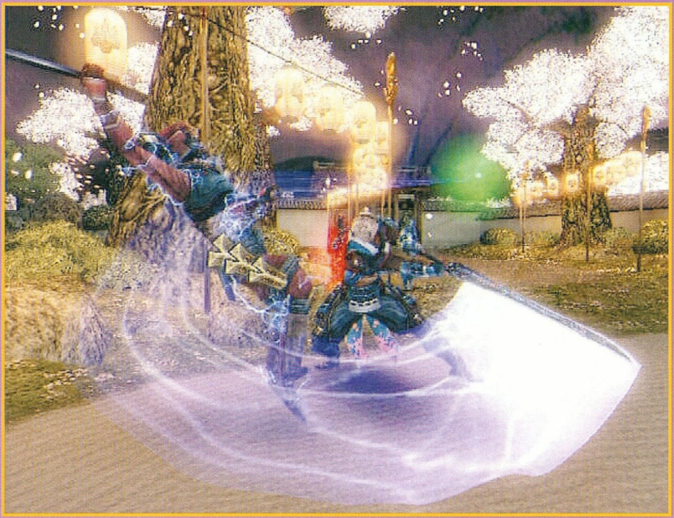
JÁTÉKMENET, HARCOK ÉS ÚJÍTÁSOK

Legalapvetőbb játékmenetbeli újítások közé talán a kooperáló harc egy társammal tartozik. Habár a kaland végére már szépen összegyűlünk, a játék valahogy mindig úgy hozza össze a történetet, hogy csak egy társsal vagyok az adott pályán, természetesen mindig Soki az egyik fél. Pl. amikor Jubei vállalja el a csali szerepét, hogy magára vonja a Genmák figyelmét, addig mi Tenkaival belopózunk egy erődítménybe. A főellenségeknél nem, de az egyszerűbb harcoknál szabadon váltogathatunk a karakterek között, és 4 fő parancsot adhatunk a bajtársunknak: maradjon és védekezzen, támadjon teljes erővel, kövessen és támadjon, valamint hogy hajtsa végre a hozzátartozó speciális parancsot, ami lehet például lelkek beszippantása. Jó hír, hogy bárkivel is küzdök éppen, a kapott tapasztalati pontok teljes mértékben felhasználhatóak, tehát ugyanúgy Soki fejlődik tőle, így nem kell félnem attól, hogy bármi is kárba vész.

A kooperatív játékmenetnek kulcsfontosságú szerepe van egyes rejtvények megoldásában is. Pl. egye helyszíneken csak két személy segítségével lehet a különböző kapcsolókat felváltva kombinálni, hogy végül továbbjuthassunk mindketten, vagy akár csak az egyikünk is. Érdekes amúgy, hogy amennyiben átmegyünk egy másik terembe, társunk is követ minket még akkor is, ha azt éppen nem tenné lehetővé a jelenlegi helyzete, pl. útját állja egy oszlop. De ezt azért nem nevezném komolyabb hibának, inkább csak egy amúgy is könnyedén megoldható feladat áthidalásnak.

A rejtvények száma sajnos, vagy szerencsére, de valóban nagyon alacsonyra csökkent. A legjellegzetesebbek a rejtvényes ládák, amiknél többnyire meghatározott számú „forgatással" kell kiraknunk három különböző színű sort.

Alap ellenségünk a kalapos Genma szamuráj lesz, akit százával gyilkolhatunk, a játék közepétől már alig egy-két kardcsapással. Később persze több formája is lesz a Genmáknak, pl. dárdás szamurájok, a tüzes-nyilas szamurájok, a hatalmas bunkós óriások, vagy a négy karú deformált létformák. A lelkek beszippantásával fejlődhetünk tovább, és a harcokkal növelhetjük









tapasztalati pontjainkat. Új mozgásokat fejleszthetünk, speciális támadásokat, valamint hatékonyabbá alakíthatjuk fegyvereinket és páncélöltözetünket.

Újdonság a bátorsági próba is. Minden fejezetben találunk egy-két bátorsági próbát, egy afféle kihívást, ahol megadott időn belül kell végrehajtani bizonyos feladatokat, pl. 3 percen belül minden Genmát le kell győzni, vagy 5 critical hitet kell kivitelezni. A jutalmunk minden esetben egy-egy különlegesebb cucc, ami persze attól is függ, hogy milyen értékelést kapunk a próba teljesítésére.

A próbák a történet részéhez tartoznak, de jó hír, hogy a bátorsági próbáknak bármikor újra és újra nekivághatunk a sárga gömböknél.

A játékban számtalan fellelhető cuccot találunk, az inventory-ban egész kis táblázat jelzi nekünk, hogy milyen fajta cuccokat láttunk eddig, és csak sejteni tudjuk, hogy mi minden vár még ránk. A gyógyítókat, és a varázserejű cuccokat persze a kereskedőknél is megvehetjük a pihenő szobában. Ugyanitt tudunk Jubei, Tenkai, és a többi szereplő segítségével cuccokat kombinálni. Egyszerre sajnos csak meghatározott mennyiségben. Pl. 2 fű kombinálása egy orvosságot eredményez.

SZEMÉLYES TAPASZTALATOK

A **Dawn of Dreams** átvezető videói egyszerűen művészien minőségiek. Ezen a téren azt hiszem sohasem volt panasz a sorozatra. Sajnos a gyakori videóknak egyetlen hátrány van csupán, a játék maga még akkor is, ha a lehető legszebb formáját mutatja, néha csalódást okoz egy-egy videó megtekintése után. :) Mindenesetre a játék nagyon szép távol-keleti stílusú helyszíneken játszódik, és sűrűn váltogat a fixen letárolt, valamint a szabadon forgatható kameranézet kötött. Viszont minek után minden helyszínen előre meg van határozva, hogy akkor most itt fix, scrollozó, vagy szabad a kamera nézőpontja, ezért néha még egy egyszerű létra megmászásánál is új képernyő töltődik be. Viszont az meg kell említenem, hogy a töltési idők minden esetben kellemesen rövidek. Az biztos, hogy a Dawn of Dreams a sorozat eddigi legszebb tagja, és a 3D-s helyszínek valahol a God of War szintjén vannak, leszámítva, hogy itt nincsenek olyan szépen elsimítva az élek, hanem sok helyen csúnyán ricegősek. A szereplők, és a Genmák azonban nagyon szépen néznek ki, és a varázslatok látványa is igen impresszív.

A pihenő szobában mindig érdemes beszélgetni a szereplőkkel, hiszen mindig új kérdéseket tehetnek fel, és rengeteg új infót tudhatunk meg egymásról, és a történet hátteréről. A pályákra többnyire állóképes mesékkel jutunk el, az átvezető videók inkább csak nagyobb találkozásoknál mutatkoznak. Nincs is ezzel semmi baj, az viszont roppant mód zavart, hogy egy női hang a pálya elindításakor elkezd mesélni a szereplők hátteréről, viszont a kaszabolás közben egy kukkot sem értek az egészből. Még kellő odafigyeléssel sem olyan egyszerű megérteni a játék teljes sztoriját, nemhogy akkor, ha azt harc közben mesélik el.

A játék zenéje néha fülbemászóan gyönyörű, néha pedig kellően akciódús. Ez utóbbi olykor igen érdekes keveréke a modern techno-nak, és a távol-keleti balladáknak. A pihenő terem muzsikája pl. rendkívül nyugtató, nem is csoda , hogy rögtön a régi Residentek jutnak róla eszébe az embernek, de persze szép távol-keleti stílusban előadva. A szinkronhangok is kiváló hangulatot teremtenek a játéknak. Bevallom nekem a kis Minokichi hangja jött be a legjobban. Főleg ahogy a pihenő teremben kijelölöm, és a kis motyogó hangján megkérdezi: „What do yo need, Master Soki ?".

Irányításra gyakorlatilag kifogástalan a játék. Igaz ugyan, hogy ahogy haladunk előre a sztoriban, folyamatosan egyre keményebb Genmák keresztezik utunkat, de a gombkiosztás és az irányítás annyira könnyed és kézre eső, hogy különösen az elején érezzük, hogy egyszerűen nem tudjuk letenni a játékot, annyira magával ragadóan akciódús. Más hasonló stílusú játékoknál viszont már félóra alatt leszakadna az ember ujja. Egyedül azzal volt némi problémám, hogy a tömegharcoknál nem volt mindig egyértelmű, hogy mikor védekezek, és mikor nem. Néha hiába nyomtam a védekezést, érthetetlen okokból mégsem blokkoltam a támadást. De ez inkább csak ritkábban fordult elő. Másik problémám, hogy néha nagyobb tömegeknél, sőt néha kisebbeknél is zavaró tud lenni, hogy kardcsapásainkat nem mindig abba az irányba hajtjuk végre, amerre eredetileg elterveztük. Ezt orvosolva be tudunk fókuszálni az adott ellenfelekre, és közben láthatjuk is hátra lévő életerejét. Ez már csak azért is lényeges, mert felkészülhetünk, hogy egyes ellenfelünk legyőzése után arrébb fussunk, ugyanis némely Genmák még pimasz módon fel is robbannak vereségük után.

Egyes főellenségek, pl. akik később a barátaink lesznek, nem olyan nehezek, viszont egyes óriás Genmáknál nagyon keményen odatesznek nekünk. Pl. a buzogányos Genmánál nagyon nehéz dolgom volt. Pont azután kellett vele megküzdenem, hogy egy sor rejtvényt megoldva tucatnyi páncélos szobrot kellett levernem, és még Tenkai-al is meg kellett utána mérkőznöm. Pechemre pont úgy kerültem a Genma főellenség útjába, hogy egyetlen sebzésre voltam a haláltól, és varázslatom sem volt egy szál se. A főellenség pedig olyan kemény volt, hogy gyakorlatilag elég volt csak hozzám érnie, és már leveszi az energiám harmadát. És mégis ki tudtam lábalni még ebből a helyzetből is nyertesen, ugyanis a főellenségeknél is egy meghatározott szisztémát kell követni, amit gyakorlatilag, mint azt ahogy a mellékelt ábra is mutatja, ha kitanuljuk, egyetlen sebzés nélkül legyőzhetjük őket. Nem véletlenül adok tehát kiválót a játszhatóságra.

Ha nem is olyan hosszú a történet, mint a harmadik rész esetében, panaszra semmiképpen sem lehet ok, már csak azért sem, mert a korábbi pályákra később is vissza lehet menni, és az újabb karakterekkel meg lehet szerezni olyan eldugott kincseket, melyeket csak az adott szereplő képességeivel tudnánk elérni. Azonkívül mindenképpen érdemes kipróbálni a végigjátszás után a hard módot is, mert másodszorra nekiállva a játéknak a normál mód már nagyon könnyűnek bizonyult.

VÉGSZÓ

Az Onimusha széria negyedik tagja tehát méltó tagjává vált a sorozatnak. Nem bolygatták az eddigi részeket, ezért egy teljesen különálló sztorivonalat találtak ki, és számos újítást eszközöltek a játékmenet terén. Így ugyanúgy tekinthetjük folytatásnak, mint különálló játéknak. Véleményem szerint az Onimusha 3 annak idején komolyabb elismerést szerzett a játékosok körében, mint amit a Dawn of Dreams fog kapni márciustól, de ettől még nem veszít a játék az értékéből. Az sem biztos, hogy az igazi Onimusha rajongóknak tetszeni fog a hack&slash részek bővítése, és a logikai feladványok mennyiségnek csökkentése, de nekik is el kell fogadniuk, akárcsak a Resident Evil rajongóknak, hogy bizony változnak az idők, és változnak a játékok is.

Csak mi maradunk a régiek, a hithű szamurájok.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu









MARTIN BELESZÓL!

Ha ez a game nem jön be egy Onimusha rajongónak, akkor az nem igazi rajongó, vagy már a kákán is csomót keres. Én a második, elkapkodott rész után nem hittem a sorozat erejében, annyira lenyűgözött az első epizód, és a harmadik folytatást is csak inkább ügyes üzleti húzásnak tartottam, mint mestermunkának, bár kétség kívül jobb lett, mint a második. Ez, ez a negyedik viszont elég komoly: szép, nagyon jól játszható, és igazi vérbeli szamurájos hangulatot áraszt. Mit áraszt, dől belőle a véres katana-penge illata!

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

CAPCOM

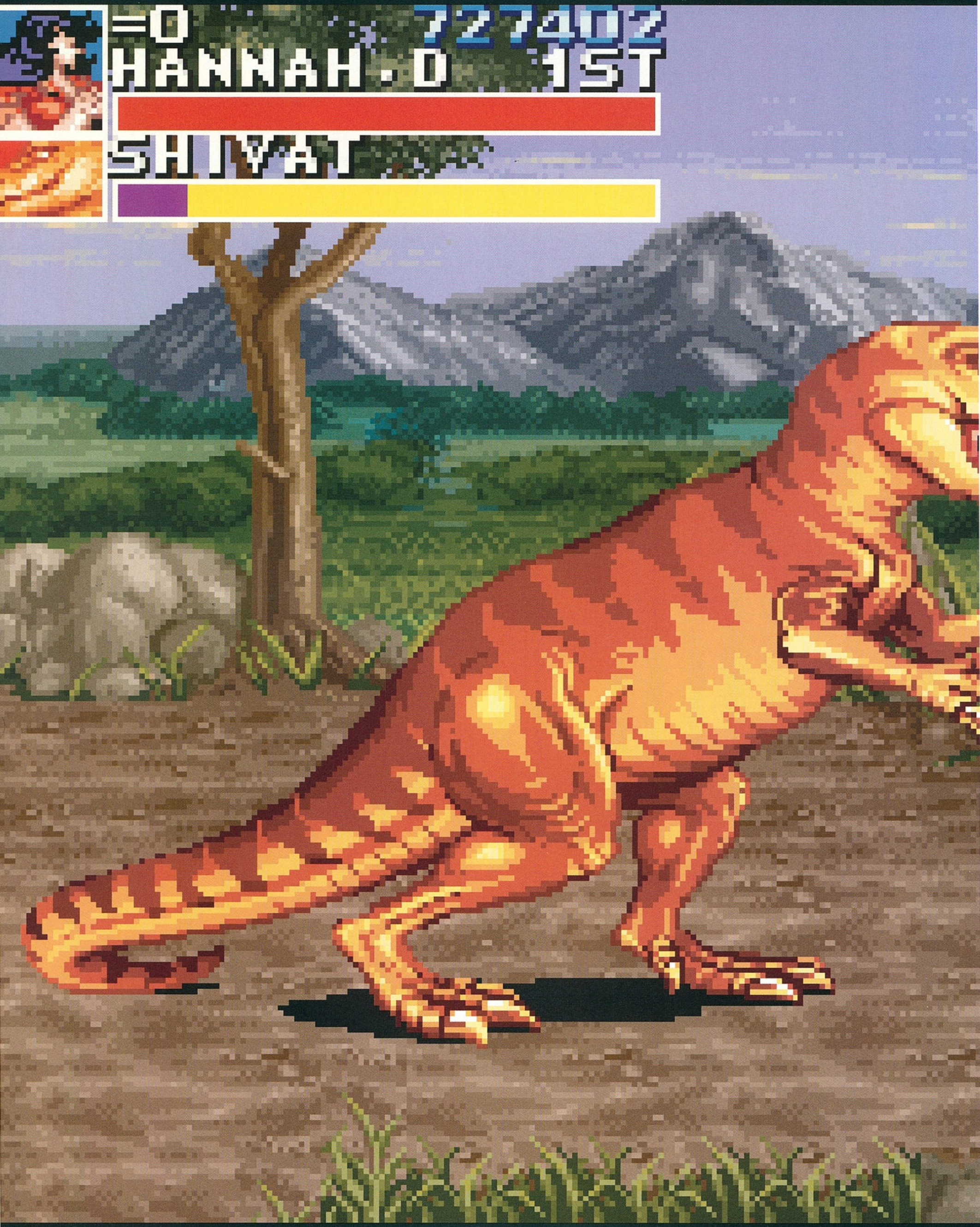
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos, dpl II
memóriakártya 8mb (310KB), analóg irányító (dual shock)

✔ méltó folytatása a sorozatnak, minőségi / művészi alkotás a hack&slash stílusban
× apróbb bosszúságok, valószínűleg meg fogja osztani az onimusha rajongókat

9 pont



CADILLACS AND DINOSAURS. 1993. CAPCOM



A SZENT KÜLDETÉS



A 2002-es Enclave (53. Konzol) óta mélyen az agyamba véstem a svéd *Starbreeze* csapat nevét, valamint dögös Thing jellegű logójukat, hiszen rendkívüli hangulatot képesek számomra nyújtani az ókori / középkori fantasy kalandjátékok. A fejlesztők stílusát azóta könnyen fel lehet ismerni, hiszen alkotásaik láttán az emberben végig az a gondolat támad, hogy a fejlesztők mindig valami rendkívül nagyszabásút akarnak létrehozni, és úgy gondolják, hogy ezt ha törik, ha szakad, véghez is viszik, még ha el is siklanak jó néhány dolog mellett. Becsületre méltó ez a bátor hozzáállás, valahogy a Croatec csapatra emlékeztet, akik a Serious Sammel ajándékozták meg a világot. Persze kétségkívül a 2004-es Chronicles of Riddick volt a Starbreeze eddigi alkotásai közül a legjobb, de a nagyszabású terv mellett ott is tapasztalhattunk figyelmetlenségből fakadó apróbb hibákat, amire Martin is kitért egy bekezdés erejéig (74. Konzol), plusz nekem személy szerint maga az irányítás is kissé furcsának tűnt a Halo mellett. Ettől függetlenül kiváló kis FPS volt, és már nagyon várom a csapat legújabb munkájukat Xbox 360-on, egy képregény alapján készülő akciójátékot, a The Darkness-t.

Na, de térjünk most vissza a lovagokhoz, és vessünk egy pillantást a 2004-es Knights of the Temple-re (70. és 74. Konzol.) A Keresztes hadjáratok idején játszódó történet szerint egy ifjú harcost alakíthattunk, aki halott apja nyomdokaiba lépve templomos lovaggá vált, majd élete nagy küldetéseként elindult felkutatni úrnője elrabolt leányát.

A 8.5 pontos értékelés ellenére számomra egyáltalán nem volt kimagasló a játék. Az Enclave kétségkívül számos játszhatósági problémával rendelkezett, ám bőven kárpótolt minket a látványvilággal, és igen komplex tartalmával. Ám 2 évvel a beígért multiplatform folytatás helyett azonban egy jóval monotonabb középkori hack&slash-t kaptunk. Tartalmilag sehol sem volt a Knights of the Temple az Enclave-hez képest, kihagytak belőle minden jellegű RPG elemet, a játékmenet pedig fan-

KNIGHTS OF THE TEMPLE II

táziátlanul ismétlődő volt számomra. Nem az értékeléssel szeretnék vitába szállni, mindössze arról van csak szó, hogy szerintem minden hibája ellenére is jobb játék volt az Enclave.

A **Knights of the Temple 2** szerencsére vagy sajnos, de gyakorlatilag egy különálló játéknak számít mind a történet, mind pedig a játékmenet terén.

Az előző részt folytatva, a főhős Paul De Raque menedéket keresett Birka kolostoraiban, majd megtalálta a helyes utat lelke számára. 20 évvel ezelőtt sikerült bezárnia a pokolkapuk egyikét, de azóta kínzó víziók gyötrik, szeretett nője lelkét megszállták, Paul pedig azóta járta a világot városról-városra. Megelégelte az évszázadok óta tartó öldöklést, vérontást, kínzást, és más emberi gaztetteket. Elindult hát megkeresni a három nagy hatalmú tárgyat, hogy végleg száműzze a gonoszt e világból. Az Úr születése előtti időkből származó műtárgyak a Szem, mely megmutatja kaput, a Fegyver, mely megtöri a védelmező pecsétet, és a Kulcs, mely bezárja a kaput, melyet sosem lett volna szabad megnyitni.

Mielőtt nekikezdenénk a kalandnak, érdemes négy dolgot átállítani az Options-ben: az Y-tengelyt, a vér színét, az automatikus mentést, valamint a feliratot, ugyanis a szöveg megértésnek igen nagy szerepe lesz a továbbjutásban.

A nehézségi szint kiválasztása után rendelkezésünkre áll mind a három főhelyszín, ahol érdemes kutatni a három műtárgy után, de véleményem szerint haladjunk a felajánlott sorrendben, tehát először Sirmium kikötőjébe látogassunk el, egy sötét kipusztulás félben lévő, járvány sújtotta városkába. Az emberek itt reményt vesztve kóvályognak az utakon, sorra jelölik meg a fertőzött házakat, elbarikádozzák a járvány sújtotta részeket, és lepedőkbe csavarva hajítják a hullákat szekerekről a lángtengerbe.

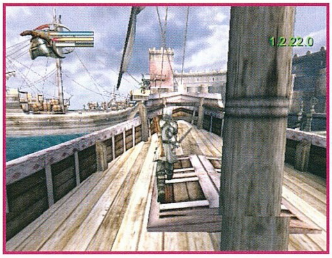


















Ylgar a kalózsziget már sokkal színesebb helyszín. Sirmium sötét lehangoló sikátorai után igazi felüdülés Ylag napfényes kikötőjébe érni, főleg, hogy az első kikötésnél szaracénok flottájának támadásától kell megvédeni a várost.

A harmadik főhelyszín a legnagyobb, Yusra az arab város, egykor hatalmas kereskedelem színhelye, mára már itt is a csüggedés lett úrrá az embereken.

Azzal már az első helyszínen szembesülnünk kell, hogy játékmenet egyszerű hack&slash-ből igen keményen átment kalandjátékba, vagy legalábbis a két stílus keverékébe. Aki játszott valaha a Riddickkel, az tudja, hogy a Starbreeze-től körülbelül mire számíthat. Shenmue jellegű miniküldetések tömkelege (közel 20 darab) vár ránk, felváltva olykor-olykor hosszabb hack&slash akciókkal. A három főhelyszínnel együtt összesen kb. egy tucatnyi helyszínt nyithatunk meg a világtérképen, bár igaz, hogy ezeknek nagy része csupán kisebb sziget. A Knights of the Temple 2 kalandjáték részében sétálgatunk az utcákon, minden apró sarkot felderítünk, és egytől egyig mindenkivel beszélünk, valamint felajánljuk segítségünket, amennyiben az lehetséges. A miniküldetések egy része nem létfontosságú, csupán extra aranyat és tapasztalati pontokat szerezhetünk vele. Pl. Vsevold elveszett fia nyomait kell kutatni, vagy Taufika beteg lányának kell orvosságot szerezni. Jó néhány küldetés teljesítése azonban szükséges a továbbjutáshoz, és mivel ezek megoldás gyakran egymásra épülnek, néha már úgy éreztem magamat, mint a nyuszika a mesében, aki csak a csengettyűjét szerette volna visszaszerezni, de hosszú láncmesét kellett alkotnia hozzá, hogy ez sikerüljön neki. Mindenesetre a teljes végigjátszáshoz (az összes titok felderítéséhez pedig főleg) az összes helyszínt be fogjuk járni, mivel egy adott városban kapott feladatra általában mindig más szigete(ke)n kapjuk csak meg a megoldást. Szerencsére a nagyúr parancsára rendelkezésünkre áll Francesco De Lama és hatalmas vitorlása, aki parancsszóra szállít minket szigetről szigetre.

MARTIN BELESZÓL!

Szép game, de durvára idegesítő benne, hogy tényleg olyan, mint az a dalocska az óvodából: én elmentem a vásárba fél pénzzel, térképet vettem a vásárban fél pénzzel, a térképet karkötőre cseréltem, a karkötőt kenyérre, a kenyeret csizmára, a csizmát lantra, a lantot kardra, a karddal kalózokat öltem, akik eldobtak egy térképet, amit elvittem a vásárba...

A játék akciódúsabb része három fő elemet tartalmaz, kis mértékben ügyességi ugrabugrát, még kisebb részben rejtvényeket, és oroszlánrészt hack&slash-t. Ezeknek elsajátítása érdekében esetleg érdemes ellátogatni a Tutorial menüpontba, ám a Riddickhez hasonlóan itt is akadnak olyan ötletek, mint a lopakodás, melynek nem igazán van lényegi funkciója, legfeljebb egy picivel több pontot kapunk a „csendes gyilokért".

A játékban lehetőség van fegyverek gyűjtésére, vásárlására, valamint a felesleges cuccok eladására. Ez utóbbiakat mindegyik főbb-, és néhány mellékhelyszínen tehetjük meg kereskedőknél. Az Óriásskorpió, és a Csontőr legyőzése után megszerezzük a Halott szigeten az egyik műtárgyat, a Fegyvert, mely egy rendkívül erős tüzes kard. Erősebb fegyverre szerintem nem is nagyon lesz szükség ezután (egy kis Enclave utánérzés). Komolyabb nyílpuskát azonban érdemes vásárolni Behruz-nál, a Ylgar-i kovácsnál. A nyílpuska fontos része egyes logikai feladatok megoldásának, de nem kell aggódni, alapból van nálunk egy gyengébb darab, és mindig van a közelben elegendő nyíl, ha erre feltétlenül szükség lenne a továbbjutáshoz – és talán még akkor is, amikor csak egy extra kincs megszerzéséről van szó (pl. a titkos hidas szerkezet működésbe hozása a Kőpart romjainál, ahol az ifjú Nirmal nyomaira bukkansz). És nem utolsó sorban rendkívül hatásos fegyver, amennyiben nem kényszerülsz közelharcot vívni az ellenséggel.

Tapasztalati pontjaiddal támadási kombókat, és speciális tulajdonságokat fejleszthetsz, melyeket az L és R ravaszokkal hívhatsz elő. Ezeknek megfelelően két mágikus csíkod is van, melyeket harc közben, lelkek beszippantásával, cuccok fogyasztásával, vagy egyszerűen az idő telésével tölthetsz fel újra. A nagyobb tömegharcoknál mindenképpen kulcsfontosságú, hogy mesterien tud kombinálni a blokkok, egyszerűbb, kardcsapások, valamint a speciális varázslatok technikáit.

A játék le sem tagadhatná, hogy az egykori Enclave feljavított grafikai motorját használja, mely egyébként mind a mai napig egy szemrevaló darab. Persze a „feljavított" jelző nem is feltétlenül a textúrák nagyobb részletességére utal, hanem sokkal inkább a komolyabb fény-árnyék effektekre. Vannak a játékban silányabb részek, mint pl. a kis dzsungelsziget, ahol Fahhad kereskedő kis bódéját találjuk, és a sötétebb vízpartok is kissé lehangolóak, ám ha grafikai demonstrációra vágyunk, az első találkozás az Ylgar kalózszigettel nagyszerű példa rá, vagy említhetném a Kőpart dzsungelét, és a Lélektelen mocsarat is, mely számomra első pillantásra tündérmesébe illően szép volt. A grafikának azonban sajnos van egy kissé PC-s beütése, és korántsem olyan izgalmasan realisztikus, mint pl. a Resident Evil 4-nél, de mindenképpen minőségi munka, bár ez is inkább csak a helyszínekre igaz, nem pedig a szereplőkre.

A kameranézet valahol félúton van az első rész, és az Enclave között. Az esetek döntő többségében hátulról követ minket a kamera, de nem kaptunk olyan fokú szabadságot a mozgatásban, mint az Enclave-ben, ami néha komoly gondot között nekem a koordinációnál, amikor pl. Yusra tömlöceiből megszökve a háztetőkön bolyongtam.

A játékon meglátszik a fejlesztők igyekezete, és hogy megint valami nagyszabásút terveztek, de ez csak részben jött nekik össze. Kicsi túl erőltetettnek éreztem néha a kalandjáték elemeket, egyes részein nagyon belassulhat ettől játék, és igen nehezen indul csak be. Nagyon fontos, hogy megtaláljuk a három főhelyszín térképeit, ugyanis ezen láthatjuk, hogy kikkel beszélgettünk eddig. És nem utolsó sorban sajnos fontos része van a továbbjutásnak a nyelvtudásnak, mondjuk egy angol / német középfokú nem árt, szerintem. A hack&slash részek néhol könnyűek, néhol viszont elvetették a sulykot, amikor pl. a műtárgyak megszerzéséért százával kell irtani a szörnyeket a katkombákban. Szerencsére van automata mentés a betöltött kisebb helyszínek előtt, és amennyiben elegendő „mentési pontot" szereztünk, van lehetőségünk helyzeti mentésre is. A főellenségek nagyrészt nem túl nehezek, ám a Juhásszal már meggyűlt a bajom, pontosabban eltartott egy darabig, amíg rájöttem a legyőzésének titkára.

A sokat emlegetett kétjátékos módból én semmit sem láttam, igaz, nem tudtam teljesen végigjátszani a játékot, mert nem tudtam megszerezni a harmadik tárgyat, ugyanis sehol sem találtam meg Cladonius kajaadagját. Tőle kaptam volna meg az Petreus ellopott nyakláncát, aki megmutatta volna a templomba vezető utat...

A kétjátékos mód tehát ha van, akkor valószínűleg a végigjátszás után nyílik meg, és szinte biztos, hogy csak a Mulai arénájában látott silány gladiátorharcról van szó.

Játszhatóságai problémái tehát vannak a játéknak, nehezen indul be, sokszor csak kolbászolunk össze-vissza, keresve a következő nyomot, néha meg átesnek a ló túlsó oldalára a sok kaszabolással.

A tartalom is csak átlagosnak nevezhető, ugyanis a game még akkor sem haladja meg nagyon a 15 órát, ha minden titkot felfedeztünk benne.

Megint úgy érzem, hogy a fejlesztők szemei előtt valami hatalmas nagyszabású középkori kalandjáték terve lebegett, és azt minden áron meg akarták valósítani. A környezetbeli körítés (pl. a vízi szörnyek, a kóbor kutyák, vagy a felajánlkozó örömlányok) és a középkori kalandos zenék azonban olyan hangulatot adnak a játéknak, melytől mégis kellemes vele játszani, és szerintem érdemes is.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2

TDK MEDIACTIVE / STARBREEZE

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-2 Játékos, dd 5.1

✔ audiovizuális külsőségek, színesebb játékmenet az előző részhez képest
× nyelvtudás szükséges, az elején nehezen fog meg a játék

7 pont

EGYSZER FENT, EGYSZER LENT



Peter Molyneux Urat 2004 márciusában az az óriási megtiszteltetés éri, hogy az 5000 fővel bíró *Academy of Interactive Arts and Sciences (AIAS)* beválasztja a Hírességek Csarnokába. Magához ragadja tehát az illusztris szervezet *Hall of Fame* díját (hogy érzékeljétek a dolog jelentősségét hozzáteszem, hogy Shigeru Miyamoto, Yu Suzuki, John Carmack és Sid Meier is magáénak tudhatja azt), akkor még nem sejtve, hogy még ugyanezen évben a nyilvános bocsánatkérés eszközéhez lesz kénytelen majdan folyamodni. A nép haragját megelőzendő bizony le kellett mennie kutyába, s becsületére legyen mondva le is ment!

S hogy miért is történt mindez? A csoda RPG-re, a **Fable**-re való hosszas várakozás hevétől érzelmileg túlfűtött Xbox színtér játékos-millióinak hatalmas csalódással kellett szembenézniük. A játékból ugyanis nem egy-nem kettő előre beígért, unikumnak ígérkező attrakció maradt ki, a szemöldök homlokközépig való felhúzását csak még inkább indokolta a többször elcsúsztatott megjelenési dátum. Egyszer azonban csak kézhez kaptuk a csodát és... ámultunk-bámultunk: egy csodás mesevilág főszereplőjévé avanzsálhattunk, ám igazándiból ez csak egy kis csoda volt ahhoz képest, amire szívünk mélyén számítottunk.

FABLE®

The Lost Chapters



ramiák sokkal nehezebben, előítéletektől nem mentesen fogadnak csak be új tagokat, s hamar elfelejtik, hogy ki is az igazi társ a bajban.

Vegyünk egy egyszerű példát: az Orchad farm letámadását követően hősötök a gonosz szolgálatába szegődik, s nem a farmot védi, hanem épp ellenkezőleg: segít a rablóknak kifosztani azt. Ezzel eleddig különösebb gond nem is lenne, hisz nyilván senki sem számít dicséretre egy ilyesféle tett után, ámde: joggal feltételezhetnénk, hogy innentől fogva nyugodt szívvel-lélekkel fogadnak körükbe a tolvajok, rablók, banditák. Nem így lesz: az esetek döntő többségében szinte mindenki ellenetek fog fordulni... A magatartásformák (Behaviors) változatossága, s az azok adta lehetőségek kihasználásának következményei már az alapjátékban is egy







JOBBAN BELEGONDOLVA

Most, a játék másodszori végigjátszása közben döbbentem rá, hogy Molyneux azért mégiscsak tud valamit az életről; lehet, hogy az a bizonyos csoda csak azért tűnt kicsinek, mert sokkal nagyobbra számítottunk. A csoda, attól bizony még csoda marad, csak oda kell figyelni a részletekben megbúvó finomságokra. Mire is gondolok. Először is ebben a játékban *tényleg* nyomon követhetjük egy hős felcseperedésének, kölyökből harcossá válásának a folyamatát. Az egy dolog, hogy maga a gyermekkor bemutatása nem más, mint egy tulajdonképpeni tutorial pálya, ahol a játékos elsajátítja az játék alapvető kezelését, s ahol gyakorolhat, felkészítheti magát a jövőbeni éles csatákra. Ellenben vegyük észre: a kamaszkortól az érett, koros harcossá válásig küzdelmes, s relatíve hosszú út vezet, melynek egyik fő ismérve, hogy kalandorunk egy nagyon halvány átmenetekből álló úton haladva változik a szemünk láttára éretlen, tapasztalatlan harcosból egy harcedzett hőssé. Ha belegondoltok Ti sem láttok nagyon változást adott időn belül barátaitokon, rokonaitokon, ha minden nap találkoztok velük, ellenben ha kihagytok pár hónapot, akkor rögtön szemet szúr a változás. Valahogy így működik itt is: ha egy ültő helyetekben pörgetitek ki az amúgy még az Elveszett Fejezetekkel bővítve is – a stílusához képest – igen rövidnek mondható játékot, akkor a karaktereteken nem biztos, hogy észre fogjátok venni azt a sok apró, nüansznyi változást, amin végbemegy az egyes küldetések során. Járjatok nyitott szemmel és figyeljétek meg, hogy szinte napról-napra változik a karakteretek. Apró, de a végeredmény szempontjából kétségkívül lényeges dolgok ezek, melyek a kellő pillanatban mintegy kinyíló rózsaként glóriában, vagy ördögszarvban teljesednek ki...

Akármelyik irányba – Jó vagy Gonosz – is indultok, nagy szerepe lesz magaviseleteteknek, másokhoz való viszonyulásotoknak karakteretek fejlődésében, a cél felé vezető úton való járás könnyűségében vagy épp nehézségében. Ha jócselekedetek követik utatokat, akkor viszonylag egyszerű dolgotok lesz, hisz egy olyan támogatói bázist tudhattok majd magatokénak, mely ha nincs mögöttetek, akkor joggal érezhetitek majd úgy, hogy egyenesen a Világ fordult ellenetek. Miért? Mert nehéz a magányos hős sorsa, ha rossz útra téved: a ha-





olyan feature volt, mely – a minijátékokkal egyetemben – a tizen-x órás játékidőt jelentősen kitolhatta. *Mikromenedzsment* ennek az amúgy konzolos körökben nem igazán tolerált dolognak a szabatos megnevezése: valljuk be derekasan, mi akciót akarunk, pörgést, nem pedig folyamatos finomhangolást és taktikázást.

TÖRŐDÉS

Ez az egyik olyan dolog, amit lazán elintézhettünk egy karlendítéssel, a játék küldetéseit hamar kitoltuk, nem szentelve figyelmet ennek a kis csodán belüli még kisebb csodának. Sírtunk, hogy rövid a game, pedig tele van mellékszálakkal, ott hevert és hever most is az orrunk előtt, csak épp ki kellett volna használni a lehetőségeit. Csajozzatok! Szerezzetek magatoknak barátnőt – vagy ízlés szerint barátot –, éljetek társadalmi életet a szórakozóhelyeken. Váljatok igazi hőssé, vállaljatok be lehetetlennek tűnő küldetés végrehajtási formákat (ruha nélkül, potionhasználat nélkül, sérülés bekapása nélkül, stb.), s próbáljátok magatokat következetesen tartani az elvállalt feladat végrehajtási formájához! Ugye mindjárt megnövekszik „pár" órácskával az a tiszta játékidő?! Ha nem próbáljátok minden kis ízében, porcikájában felfedezni a játékot, akkor valóban egy rövid, RPG elemekkel tarkított matériát kaptok csak. Kis odafigyeléssel viszont megtalálhatjátok azokat a finomságokat, ami igazán naggyá teszi a Fable-t.

Új fegyverek, egy-két új varázslat és képesség, néhány új behavior, a már említett játékvégi új küldetések mellett ennyi a fő változás nagy vonalakban. Ez karcsú... az eredeti játékhoz hasonlóan hamar szert tehettek ugyanis olyan ultimate fegyverekre és varázslatokra, melyekkel könnyedén végigvihetitek azt. Kicsit úgy érzem, hogy túl sok van a rendelkezésre álló fegyverarzenálban, így hamar el lehet veszni bennük. Az átlag játékos mit sem törődik majd azzal, hogy húsz vagy negyven különbözőféle fegyver közül válogathat-e, bőségesen elég lesz a számára féltucat a játék folyamán. Hasonlóképpen túl sokféle varázslat van, ezek





igazából minden évszakhoz tartozó pályaszakaszt megtalálhatjuk a kaland során. Ezt csak tovább boostolja a napszakok változása... Pompás, meseszerű világ a Fable világa, részletgazdag, törődésről árulkodó, torokszorító mértékben csodálatos. Ez is része a csodának. Feltétlen meg kell jegyeznem, hogy számomra még a másodszori komolyabb nekiveselkedésre is jellegtelennek, sok esetben gnómnak tűntek a karakterek. Ennyire elfuserált, se ilyen-se olyan figurákkal rég nem találkoztam – a Sudekit tudnám felhozni párhuzamként, abban találtam ennyire unszimpatikus szereplőket. Szerencsére a központi karakterrel való azonosulás az idő múlásával egyre könnyebb (már csak azért is, mert egy bizonyos idő elteltét követően vastag, míves páncél takarja el hősünk vonásait). Gyorsan hozzá kell tennem, hogy erős szubjektivitást véltem felfedezni önnön véleményemben, mivel sok olyan visszajelzést kaptam barátaimtól, ismerőseimtől, melyek az általam az imént leírtaknak pontosan az ellenkezőjét állítják. Ennek ellenére nem voltam képes újraértékelni a bennem kialakult negatív képet. Amondó vagyok döntsétek el ti, hogy tetszik-e nektek!

BOCSÁNATKÉRÉS

Jól látjátok, jelen cikken egyfajta újraértékelésnek is tekinthető. A konkrét újításokat próbáltam címszavakban jelezni csak, mert ezek a konkrétumok körülbelül



közül 1-2 alkalmazása feltétlen indokolt egy játékciklusban, véleményem szerint csak érdekességképpen, próbálkozásként, vagy vizuális bonbonok befalása érdekében tesz szert majd Pistike egy-egy különlegesebb(-nek tűnő) varázslatra.

Szóval nagy. Talán túlzottan is, és ezt a mai rohanó világban általánosan elfogadott kapkodó, quick játékstílussal össze nem egyeztethető. Ha lőni akarsz egyet, vegyél elő egy shootert vagy egy FPS-t, ha viszont tartalmas szórakozásra vágysz, akkor ez a te játékod, de akkor és csak akkor, ha megfelelő mennyiségű időt biztosítasz a számára.

A Fable legnagyobb, legalábbis engem legjobban frusztráló hibája az, hogy teljesen lineáris a játékmenete. Jelen, bővített kiadás extra küldetései ráadásul pontosan a program legvégére lettek összesűrítve, így aki egyszer már játszott vele, az minden bizonnyal úgy fog járni, mint én: jelentős, kézzelfogható újdonsággal nem, nagyon ritkán, esetleg csak és kizárólag a játék végén fog találkozni. Kicsit becsapva érezhetjük magunkat és azt kell mondjam, egy picit talán be is lettünk csapva. Szomorú vagyok...

EYE CANDY

Grafikailag különösebb változást nem vettem észre. Már az eredeti játék is kegyetlen szép volt, tipikusan az a program ez, amelyben több időt töltöttem el nézelődéssel, mint magával a konkrét játékkal. Oks, nincs dinamikus időjárás, de

MARTIN BELESZÓL!

Azzal, hogy ez egy nagyon jó, 8 pontos game, nem érdemes vitába szállni. Én a bőrlehúzást esetünkben viszont nem „pofátlannak" titulálnám, hanem inkább „szánalmasan pofátlannak". Bevallom, azt hittem, Molyneux most megemberelte magát, és odatett még jó pár gigányi adatot a DVD-re: mindent, amit először kihagyott – ideje lett volna a bővítésre, és így is mocsokság lett volna újra megvetetni a Dobozosokkal a stuffot, de legalább benyelhető lett volna. De így? Ezt a típusú bővítést PC-s körökben elintézik egy ingyenes letölthető patch formájában. Ne vedd meg!





annyira lesznek észrevehetőek a játékos számára, mint ahogy azok itt, a recenzióban is tálalva vannak. Lehet, hogy úgy fog elmenni mellettük a játékos, hogy azt fogja mondani: bazz, én egy-az-egyben ugyanazt a játékot kaptam a pénzemért, amit egyszer már végigjátszottam. S tényleg: ha nem tolod végig a **Lost Chapters**-t, akkor valóban szinte semmi kézzelfogható, jelentős újítást nem fogsz találni. Látod Molyneux bácsi, jó lett volna erre a pillanatra időzítened a bocsánatkérésed. Most, amikor újraértékeljük a játékodat, most, amikor már éppen észrevettük a lépten-nyomon elhelyezett játékmenetbeli finomságokat, ajándékokat, akkor lehúzol egy újabb bőrt, pénzt veszel ki a tárcánkból úgy, hogy nem adsz érte tulajdonképpen semmit. Vagyis csak nagyon keveset. Hihetetlen jó játék a Fable, nem kellett volna a bocsánatunkért esedezned, most viszont elkelne egy „ne haragudjatok, hogy lehúztalak titeket"... az őszintébben hangzott volna.

[D a e]

suffocation@japan.co.jp

FABLE: THE LOST CHAPTERS

MICROSOFT GAME STUDIOS / LIONHEAD STUDIOS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

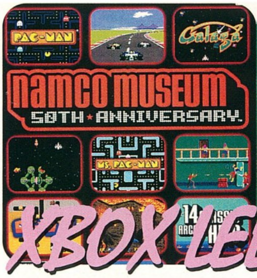
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

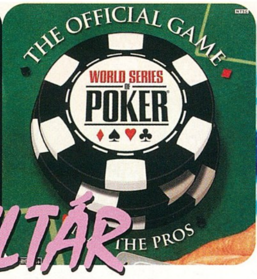
1 Játékos, dd 5.1

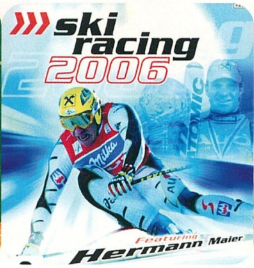
✔ egy minden tekintetben csodálatos mese
× az újrakiadás a pofátlan bőrlehúzás iskolapéldája

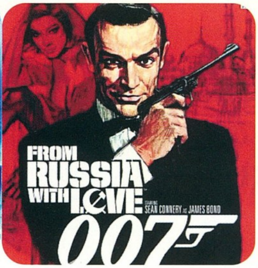
8 pont

XBOX LELTÁR









NAMCO MUSEUM 50TH ANNIVERSARY

A Namco legújabb árkádgyűjteménye 14+2 klasszikus címet ölel fel: Bosconian, Dig Dug, Dragon Spirit, Galaga, Galaxian, Mappy, Pac-Man, Ms. Pac-Man, Pole Position 1-2, Rally X, Rolling Thunder, Xevious és SkyKid. A menürendszer rendkívül designos és hangulatos, ugyanis virtuális játékgépek között lépkedve választhatjuk ki klasszikus kedvencünket, méghozzá minden bizonnyal az eredeti tervezésük szerint kiállítva – a háttérben pedig egykori pop / rock slágerek szólnak. Ennek köszönhetően, akárcsak anno a Shenmue 1-2 esetében is, itt is hasonlóan játéktermes feelingünk lehet. Minden cím esetében tetszőlegesen beállíthatjuk a kért képi és irányításbeli konfigurációt. A 14 alap-



címen kívül még megnyithatjuk a Galaga 2-t, és a Pacmania-t is, amennyiben elérünk bizonyos játékokban meghatározott mennyiségű pontokat. Az átiratok minőségiek, egyedül az irányítás nem volt mindenütt tökéletes. Extra szolgáltatásként ott van a multiplay lehetősége, a pontszámok pedig feltölthetőek a netre Xbox Live-on. A gyűjtemény egyetlen komolyabb hibája, hogy a legtöbb cím unalmas közepes alkotás, és még ha be is jött nekem pl. a SkyKid, a Rally X, vagy a Dig Dug, szerintem egyedül a Pac-Man játékok miatt lenne igazán érdemes beruházni rá.



MÁS VERZIÓ: PS2, GC, GBA

6 pont

WORLD SERIES OF POKER

Legyen szó bármilyen biliárd, vagy szerencsejáték alapján készült stuffról, mindig ugyanaz a baj velük. Az általunk kedvelt játékokat ezerféleképpen ismerik a világ különböző részein, és kicsi az esély rá, hogy az általunk megismert szabályokat megleljük a játékban. A World Series of Poker közel egy időben jött ki az előző Konzolban (Balu által) tesztelt World Poker Tourral, amit már csak azért sem értek, mert szinte teljesen ugyanaz a témájuk, a legelterjedtebb hivatalos amerikai póker (vagy nem tudom hogy hívják) szabályait felhasználva. Bevallom, nekem enyhén szólva kissé kusza volt az egész játékmenet, ahogy ott ültem egy hatalmas asztalnál tucatnyi másik pókerező társammal. Úgy-



hogy a szabályok megértéséhez mindenképpen olvassátok el Balu cikkét a konkurens játékról. Mindenképpen dicséretes, hogy sok másik játékkal ellentétben itt virtuális emberkék ülnek az asztalnál, sőt még karakter kreáló almenünk is van. A tetszőlegesen beállítható gyorsmérkőzéseken kívül rendelkezésünkre áll egy igen tartalmas karriermód is a hivatalos bajnokságokkal. Nagy különbség nem lehet a két játék között, itt is van online / system linkes multi, és habár én személy szerint nem láttam a konkurens játékot, az igényesebb oldalak inkább a World Poker Tourt ajánlják.



MÁS VERZIÓ: PS2, GC, PSP

6.5 pont

SKI RACING 2006

A Ski Racing 2006 egyenes ági leszármazottja a tavaly évi H.M. 2005 Ski Racing sízimulátornak. (Teszt a 80. Konzolban.) Továbbra is jó véleménnyel vagyok a sorozatról, hiszen minőségi sportszimulátor kiváló játszhatósággal, és csinos grafikával. Nagyobb sebességnél még mindig szédítően hat ránk a játék, főleg méretesebb TV-ken. Az ez évi kiadás alig különbözik az elődtől, mindössze a menürendszer lett designosabb, a grafikán finomítottak valamit, és végre nem csak körökre osztott, hanem igazi osztott képernyős multit kapunk, valamint a gombkiosztáson változtattak valamit. Az igazi probléma továbbra is a mindösszesen 4 darab árválkodó (hivatalos) lesiklási



stílus, melyek csupán a checkpointok közötti távolságokban, és ennek megfelelően a lesiklási sebességben különböznek egymástól. Ha még nincsen meg neked a tavalyi verzió, és konkrétan realisztikus sportjátékot keresel ebben a stílusban, akkor mindenképpen jól fogsz járni vele, hiszen sok-sok hivatalos bajnokság helyszínére látogathatsz el benne. Minden más esetben az SSX, vagy az Amped sorozat a nyerő. Az SSX On Tour esetében amúgy még a síelés iránti vágyunkat is kielégíthetjük.



MÁS VERZIÓ: PS2

7 pont

JAMES BOND 007: FROM RUSSIA WITH LOVE

Mikihez hasonlóan engem is meglepett a legújabb James Bond rész témaválasztása, no meg Sir Sean Connery főszereplése, de az okokat most nem szeretném fejtegetni, ugyanis Miki kollégám ezt már megtette a 88. Konzolban, és hát történelmi kérdésekben (pl. Hidegháború) ő a nyerő :). Nem volt szerencsém a PS2-es verzióhoz, de a cikkben olvasottak alapján teljesen más kép alakult ki bennem, mint amit az X-es verzió kapcsán kaptam. Nem hiszem, hogy ennyire különbözne az ízlésem Mikiétől, vagy Martinétól, így véleményem szerint elég komoly lehet a különbség az X-es és a PS2-es verzió között, persze nem ez lenne az első eset (pl. Max Payne 2). Mindenesetre semmilyen játszhatósági problémát nem tapasztaltam sem a külsőnézetes, sem



pedig az autós részeknél, sőt kifejezetten tetszett a stuff játéktermi stílusa. Megjelenésre is komolyabb különbség lehet a két verzió között, mert X-en nagyon elégedett voltam a TPS akciórészekkel, az autós küldetések pedig bármelyik városi autós játékban kiválót, vagy legalábbis egy erős jót érdemelnének, engem kifejezetten a Driver 2-re emlékeztetek, persze akkori szemmel nézve. Kissé egyszerű, de mindenképpen jól játszható és szórakoztató árkádos akciójátéknak tartom a From Russia With Love Xbox verzióját. Minőségi kisfilmek, stílusos átvezetők, rengeteg eksön, és néha- néha egy-egy kisebb robbanás.

Krisz



MÁS VERZIÓ: PS2, GC, PSP

7.5 pont

SAMURAI SHODOWN V



Szegény **Samurai Shodown 5** játékot előítéletektől túlfűtve vehettem kézbe, ugyanis az átvételét megelőző pár napban szereztem be Playstationös elődjét, az SS harmadik epizódját (köszi Olivér!). Sajnos nem váltotta be a hozzá fűzött, de egyáltalán nem túlzó reményeket: hosszadalmas töltési időkkel, viszonylag nehézkes irányítással, nehezen követhető, félrecsúszott játékmenettel találtuk szembe magunkat, melynek köszönhetően hamar nyílt a tálca, s cserélt helyet a játék egy Vampire Savior EX Edition feliratú koronggal. No, akkor indult a buli…

Lássuk mit tud a Japánban Samurai Spirits Zero címen – eredetileg SNK MVS arcade kabinra, majd rá egy hónapra NeoGeo platformra cartridge formában is – megjelent stuff, laza három évvel a 2003. októberi debütálását követően. Jegyzem, a japán játékosok már 2004-ben kezükbe vehették a PS2-es portot, rendesen megkésett tehát ez a release. Az új amerikai és európai portok két célplatformja, az Xbox és a Playstation 2 extra tartalom nélkül kizárt, hogy elvigyen a vállán egy – jól tessék kinyitni a hallójáratokat – teljes árú (!) kiadást a vállán, már amennyiben 2D fighting game-ről van szó.



TARTALOM

A legfontosabb említendő tény, hogy az Xbox Live! szolgáltatást a lehető legteljesebb mértékben kihasználja az anyag, amelynek köszönhetően online tornákon tehetjük próbára tudásunkat. Igen, hiába a kétjátékos mód, manapság a Live! már majdhogynem alapkövetelmény egy multira kihegyezett konzolos játék esetében is. Szerencsére egyébként ezt a vonalat, azaz a masszív online támogatást továbbvitte a Microsoft az újgenerációs vasat támogató szolgáltatásainak a bővítése révén. No, de lényeg a lényeg: 26 különbözőféle karakter van felsorakoztatva a játékban, ami azt jelenti, hogy az előzmény-játékokban szereplő harcosok teljes repertoárja mellett 11 új is helyet kapott. A legforróbb az egészben az, hogy ebbe még nem számoltam bele egy boss és egy rejtett karaktert! Így már elég meggyőző az összkép (bár sokat nem tudok róla, de *Nobuhiro Wazuki* manga-művész keze munkáját dicséri jó pár karakter).



23 féle kombó van a játékban, s nyolc extra, Xbox-exkluzív mozgáskombinációt sajátíthat el a kíváncsi, s mindemellett kitartó játékos. Az alapvető mozgássorokat, mint a könnyű támadást, vágást, erős vágást, rúgást és a meditációt speckó, a játékrendszer szerves részét képző finomságok egészítik ki.

Sword Gauge: az életerő csík alatt található, mindig az aktuális támadóerőt mutatja. Értelemszerűen ha alacsony a karakterünk támadóereje, akkor nem, vagy csak kicsit tudunk sebezni ellenfelünkön, alapos támadáshoz jó, vagy maximális energiával kell egy-egy vágást bevinni. Ha bekapunk egyegy támadást, vagy csak a levegőben csapkodunk, akkor csökken a támadóerő, ami az idő múlásával egyébként ha lassan is, de fokozatosan újratöltődik.



Rage Gauge: ez, azaz a düh érték éppen akkor töltődik, amikor támadást kapunk be. Ha maximálisan feltöltődött (ami egyébként általában nem jelent túl sok jót), akkor aktivizálódik, melyet speckó ütések formájában kamatoztathatunk.

Rage explosions: aktivizálását követően a Sword Gauge maxra töltődik, s speckó, részint „láthatatlan" támadásokkal zaklathatjuk éppen aktuális ellenfelünket. Kifejezetten kellemes és hatásos támadási forma.

Concentration One: automatikusan aktiválódik, mihelyst az életerő csík kéken kezd villogni. Egy csapás erejéig előre láthatjuk miféle csapást kíván majd ránk mérni kedves ellenfelünk. Tulajdonképpen egyfajta Mátrixos időlassítás effektnek is felfoghatjátok, a lényeg, hogy igen hasznos feature-ről van szó.



ÖSSZKÉP

Az ezt kettővel megelőző Playstationös kistestvéréhez képest igen jó kis játék lett a Samurai Shodown V. Oks, érződik, hogy nem erre a platformra készült. A mai 3D-s játékok mellett fura lehet a külső, laikus szemlélő számára egy ehhez hasonló, statikus hátterű 2D-s verekedős játék. Pedig egyáltalán nem arról van szó, hogy ronda lenne a game, a hatalmas, fél képernyőnyi karakterek igencsak meggyőzőek tudnak ám lenni! Mondjuk a néha bevillanó sprite-ok, meg a behúzó framerate véleményem szerint megindokolhatatlan, főleg a Doboz toronymagas erőfölényének a tudatában a NeoGeo-val szemben. A zenék is egész jók, az ismétlődő effektek viszont ha



nem is élvezhetetlenül borzalmasak, de egy idő után bizony idegesítők. Maga a játék bőséges extra tartalommal bír, ez nagyon tetszik benne, már csak azért is, mert az Xbox Live! szolgáltatás általi tournament játékmód sokszorosra növeli a játék élettartamát. Sokat javult a harcrendszer az általam ismert harmadik részhez képest, az extrák hasznosak – és ami még ennél is sokkalta fontosabb – használhatóak. Egyedül a játék árkategóriájával akad egy kis gond, teljes árú cuccról van szó ugyanis…

[D a e]
suffocation@japan.co.jp

MARTIN BELESZÓL!

Magyarországon ebből 0, azaz nulla darab adható el. Mindegy, a mi feladatunk az újdonságok bemutatása és értékelése, és ennek ezennel eleget is tettünk.

SAMURAI SHODOWN V

SNK PLAYMORE
MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos, xbox live

✔ rengeteg extra
× apró portolási hiányosságok, drága

6 pont

HÁBORÚS EXTRAVAGANZA

A videojátékoktól, a konzolozástól távol álló – többnyire PC-s körökből kikerülő – személyekben már az ősidők óta ott él a sztereotípia, miszerint a „TV-re aggatható készülékeket" két-három stílusra teremtették, melyek egyike sem igényel komolyabb erőfeszítést a szürkeállománytól: van benne némi igazság, hiszen minden konzolgenerációt elsősorban a pörgősebb, azonnali kikapcsolódást felkínáló produktumok végelláthatatlan áradata tartja el, azonban ha ilyen szűk keresztmetszetre osztjuk ezt a kiterjedt kis mini-galaxist, elsuhan a szemünk az olyan közel sem elhanyagolható tények mellett, minthogy a bankókat nem csak a GTA és a FIFA széria folytatásai termelik, hanem az olyan összetett és igazán a hardcore közönségnek szóló szösszenetek is, mint pl. a Final Fantasy saga.

A stratégia mint műfaj valóban személyi számítógépeken honos – a C64-es Pirates!, a PC-s Civilization és az RTS műfaját megteremtő Dune első epizódja –, ám az eltelt évek alatt csendben, egyelőre csak bizonyos régiókban már megfogalmazódott az igény genre átültetésére: az Intelligent Systems-Nintendo páros az egyértelmű pionír. Az 1990-es keltezésű Fire Emblem érthetetlen, számomra felfoghatatlan okból nem tört ki az ázsiai régió vasmarkából, pedig a NES-es első epizódban már ott volt az a mágikus szikra, ami a későbbi folytatások mindegyikének legmélyén felfedezhető. A Command & Conquer és egyéb (esetenként konzolexkluzív) megmozdulások közepette mégis egy gyakorlatilag több éves technikára épülő, elavultnak és korlátozott képességű hardvernek, platformnak köszönhetően tartunk ott, ahol ma – a Gameboy Advance handheld mivolta ellenére a tökéletes piactér az ezen a vízen hajózni kívánó kufárok számára. Itt látott napvilágot az említett FE első angol verziója – mely megérdemelten csücsül a képzeletbeli dobogó második fokán az idén debütált fiatalabb sarj mellett – a Final Fantasy Tactics és a Tactics Ogre, valamint a szintén e cég által patronált Advance Wars, mely történelmi vetülete és térbeni behatárolása okán örvend olyan hatalmas népszerűségnek.

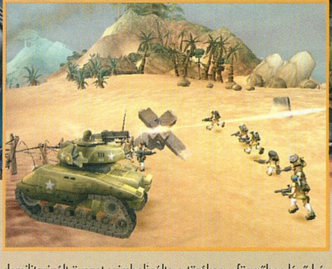
Pedig nincs másról szó mint egy már bevált séma recirkulálásáról: a belső a régi, mindössze csak a köntös kerül a tisztítóba újra és újra. Az Advance Wars érdemei ennek ellenére vitathatatlanok, a tökéletesen belőtt fogaskerekek mesés összhangja két folytatás elkészítését is lehetővé tették, melyek bár nem voltak képesek olyan mértékű újdonságok bevezetésére, mint amire számított a nép, elődje jó tulajdonságait megtartva mégis egyértelműen kiemelkednek a szürke tömegből. A Gamecube-ra megálmodott **Battalion Wars** nem olyan tökéletes konverzió, mint a tavalyi esztendő végén megjelent Fire Emblem – már a 2004-es évnek szentelt E3-on kitűnt érdekes koncepciójával, egyedi megvalósításával, ám a GDC-n minden báját felfedő bemutató kiadásával mutatta meg igazán, hogy mit is várhatunk tőle: ennél se többet, se kevesebbet nem kínált fel a rövidnek éppenséggel nem nevezhető tesztelési fázis alatt.

WE ARE AT WAR

A háború pokla nem ismeretlen a Battalion Wars világában – a Nyugati front patrióta seregei egyszer már összecsaptak a nacionalista Tundran Birodalom seregeivel, a véres küzdelem végeztével a fegyverletétel helyett kompromisszumot kötöttek: a két ország között egy hajszálvékony demilitarizált övezet szimbolizálta a törékeny, függőben lévő békét. Az állandó készültség azonban könnyedén felőrölte a katonák és vezetőik idegét. Míg a fiatal, ambiciózus nyugati hadvezér kiképzése javában folyt, az erős orosz akcentussal beszélő tundraiak megsértették az egyezményt, és egy kisebb sereg élén léket ütöttek ellenlábasuk védelmi vonalán. Az arcpirító, sunyi akció megtorlása nem várat sokat magára – az ellentétek ismét egymásnak feszülnek, a haza fiai fegyvert ragadnak és egy számukra ismeretlen cél érdekében másodszorra is egymás torkának esnek, ám a küzdelmek közepette feltűnik egy titokzatos, eddig ismeretlen harmadik frakció, aki a szemben álló felek gyengeségeit kihasználva egy harmadik frontot nyit és megkezdi a két nemzet asszimilálását – de mivel nem eszik olyan forrón a kását, az opponensek szövetkeznek a misztikus ellenféllel szemben, így kovácsolva békét az ideológiai szembenállásból.









A BW első pillantásra – tévesen – egyszerű akciójátéknak tűnik (már csak a főhőst hátulról követő kamera, valamint a képregényesre vett figura okán is) azonban a rövid és velős tutorial missziók alatt szembesülnünk kell a ténnyel: a produktum bizony erős, stratégiákból ismerős jegyekkel bír és bár korántsem annyira hardcore, mint az Advance Wars, semmiképpen sem nevezhető agyatlan, reflexekre hagyatkozó shooternek. A lényeg könnyen és tömören összefoglalható: adott a parancsnok (azaz te), aki kisebb szakaszok élén próbálja teljesíteni a fejesek által kiutalt feladatokat. Csakhogy a dolgot bonyolítja, hogy hatalmas nyílt terepeken folyik a küzdelem, a kommandírozandó csapatok több hadosztályból tevődnek össze, ráadásul mindegyikük rendelkezik bizonyos bónuszokkal és máluszokkal, ebből fakadóan nem ajánlatos frontális támadásokat indítani egy sátorléccel felszerelkezett gyalogság élén az erődbe visszavonult ellenség kartácstüzével nyílegyenesen. A kulcsszó: tervezés, taktika. Vázoljuk egy példával a könnyebb érthetőség kedvéért. Adott egy völgy mélyén fekvő bázis, mely két szűk kijárattal rendelkezik, az opponens pedig megpróbálja ezt elfoglalni. Szerény személyünk egy tank lövegtornyából szemlélve próbál hathatós védelmet kiépíteni a rendelkezésére álló emberanyagból – az első támadási hullámban az ellen okosan rakétás egységeket küld a járművek megsemmisítése érdekében, ám a vezető a veszély forrásának első jelére figyelő pozícióba helyezi gépfegyveres bakáit, akik könnyűszerrel küldik át a túlvilágra a csoportot. A második fázis a nehéztüzérségé, a páncélos egységek ellen már a parancsnok is tehet valamit, a biztos győzelemért viszont érdemes a bazookás srácokat is akcióba lendíteni – a hatás garantált, az objektíva teljesült, (majdnem) mindenki örül és boldog: a gondos terv meghozta gyümölcsét. Természetesen „sok lúd disznót győz" alapon, gyakorlatilag Fortuna istennő minden képességére hagyatkozva is elérhető a kívánt hatás, ám mondanom sem kell, az egészségre káros emberveszteség hosszútávon nem kifizetődő, főleg mivel az egyes küldetések végén osztogatott pontok mennyisége függ a választott módszertől.

Az egységek változatosságára nem lehet panasz, a kiterjedt missióstruktúra pedig megköveteli, hogy kiismerjük és jól használjuk az elérhető erőforrást, mivel építkezésre, anyaggyűjtésre nincs mód, csak és kizárólag abból gazdálkodhatunk, amit induláskor kapunk, illetőleg akikbe esetenként botlunk: a másodlagos objektívák döntő hányada fogságba esett vagy épp eltűnt századok felkutatásából áll, ezek fel- és kiszabadítása pedig nem csak remek móka, hanem a későbbiekben hathatós segítséget nyújtó akció is, lévén a többszörös túlerő általános kihívásnak mondható. A gépfegyveres gyalogság alapvető támadó alakulat, négykerekűek és lánctalpasokkal

könnyedén földre fektetik őket, ám a homokzsákok mögé lapuló talpasok ellen kiváló gyógykezelésnek bizonyulnak. A bazookások a páncélosok rozsdamentesítésére szakosodtak, veterán kiszerelésük maximális hatékonysági fokkal viszik végbe ugyanezen munkát.

Az összképet hihetetlenül feldobja a vezethető járművek garmadája, bár igaz ami igaz, irányításuk hagy némi kívánnivalót maga után, mivel külön gáz- és fékpedálra nem futotta, az analóg kar látja el ezt a feladatot, így néha a fordulás kényszerű sebességfröccsbe torkollik, ami számos idegesítő és a szomszédok hallószervére káros effektussal jár – de legalább nem kell lemondanunk a buggy-k, a tankok és a légi egységek bevetésének maradandó élményéről. Az egységek közti váltás a C-stick balra illetve jobbra döntésével érhető el, ez pedig könnyed és gyors kommandírozást tesz lehetővé: elvileg. Sajnos a csata hevében az ember az esetek többségében képtelen kétfelé osztani a figyelmét, vagy a képernyőn futó akcióra, vagy a megfelelő grupp kiválasztására koncentrál – a kettőt összeegyeztetni csak súlyos játékórák árán lehetséges, az átlagtól eltérően igen magasra helyezett nehézségi fok (nem ritka a nyolcszori újrakezdés sem) miatt pedig ez sokaknak gátat vethet a végigjátszás előtt.

Szerencsére a mesterséges intelligencia megformálása lehetővé teszi, hogy ne kelljen agyatlan ruhababákhoz hasonló értelmi szinttel megáldott nullákból és egyesekből megformált ágyútöltelékeket pátyolgatni, képesek önálló és meglepően jó döntések meghozatalára. Támadás esetén természetesen automatikusan védekeznek, a kiadott parancsokat pedig szolgamód követik – össztűz esetén szép alakba rendeződnek, védelemkor pedig körgyűrűt formálva fogják közre az objektumot. Az ellenfél katonái ugyanígy viselkednek, sőt, hadosztályaikat mindig megfelelően használják, így soha sem fordul elő olyan banális eset, hogy tankokra egyszerű puskásokat küld az opponens. Sajnos azonban az említett irányítási nehézséghez társul a csoportba rendezés lehetőségének teljes ignorálása, ami alapvető funkció gyakorlatilag minden hasonszőrű stratégia-akció hibridben, már a kilencvenes évek közepe óta – pedig mindenképp könnyebb és játszhatóbb lenne a Battalion Wars, ha a páncélozott haderőhöz automatikusan csatolható lenne a nehéztüzérség, a bazookás egységekhez pedig a gyalogság, a védelem megvalósításának kényes volta okán.

A remek alapokon nyugvó játékrendszerhez kiváló grafikus megjelenítés társul, mely teljesen három dimenziós mivolta ellenére olyan egyedi stílussal rendelkezik, mellyel stílusában senki más sem büszkélkedhet – a sajnos limitált mennyiségű átvezető animációk és a tényleges karakterdesign erős képregényes hatásról árulkodik, egyrészt az elnagyolt testméretek bizonyítják ezt, másrészt a viccesre vett dialógusok. A két szemben álló félnek nyilvánvaló a valós történelmi vetülete, az Egyesült Államokat szimbolizáló Nyugati front igazi nagyképű, szivart markoló tábornokok irányításával próbál egyre nagyobb befolyásra szert tenni, míg a szovjetekről mintázott Tundran Birodalom félelmet nem ismerő nacionalista kompánia. A karakterek és járművek szögletes, erős kontúrral rendelkező figurák és objektumok, a két oldalt megkülönböztető ismertetőjegyek pedig leginkább a színekben dominálnak, hasonlóan az Advance Wars-hoz, a különbség pusztán annyi, hogy a szövetséges haderő itt nem kék, hanem zöld színben trónol. A táj változatos, a méretes világtérkép lehetőséget adott eltérő klímaviszonyok szimulására, a kezdeti erdős környezet hamar havas tájra, majd kies sivatagra változik. A hosszú tesztelési fázisnak hála technikai hibákkal egyáltalán nem küzd a BW, sőt, még framerate problémák sem zavarják az összképet, pedig a csatatereken nem ritkán két tucatnyi katona is egymás torkának esik, masszív effektekkel körítve.

A Battalion Wars 8 pontos játék – Gamecube viszonylatban. Egyrészt, mert az idei esztendő (egész pontosan az év első fele) az az időszak, amikor a gyártósorokról legördülnek az utolsó egyedi programok (a sportszériák inváziószerű barbár hadjáratát most hagyjuk figyelmen kívül), másrészt pedig azért, mert mind stílusában, mind a teljes felhozatalt tekintve nem büszkélkedhet temérdek kiváló programmal a Nintendo kockája. Az egy szem Fire Emblemet leszámítva az európai piac nem mutathat fel olyan színtiszta, összetett és egyedi stratégiát, mint egyes extravagáns ázsiai piacok, így – már elődje okán is – mindenképp tisztelettel kell bánnunk a *Kuju Entertainment* utolsó bástyájával, ami magányosan de büszkén állja az ostromot az RTS-ek sakktábláján. Kár, hogy ilyen késön kerültek helyükre az utolsó téglák, és nem maradt idő egy masszív kastély felépítéséhez.

Wilson















MARTIN BELESZÓL!

Nekem nagyon bejön. Állat jó a mangás látvány és a stratégiai rész is kellőképpen izgalmas. Tuti megvenném. Persze ilyet nem nyomnak multiplatformban...

BATTALION WARS

NINTENDO / KUJU ENTERTAINMENT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

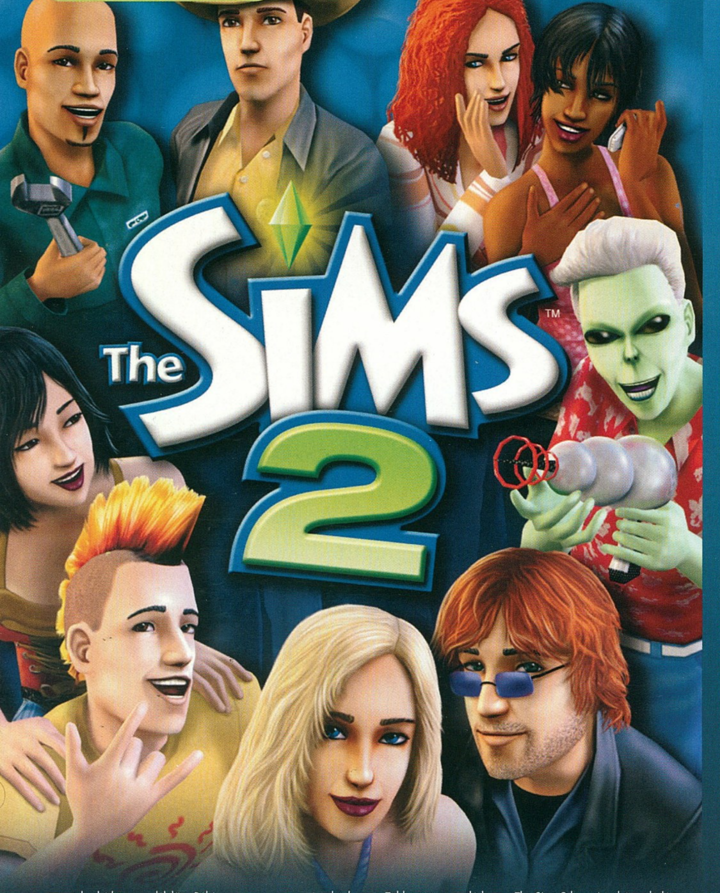
grafika:	kiválóó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos, 2 blokk, dpl II

✔ összetett, mégis könnyed
× extrák hiánya, kisebb irányítási problémák

8 pont

HÉTKÖZNAPI CSALÓDÁSOK









Szürke hétköznap délelőtt. Békésen utazom a metrón, közben próbálok a valósnál színesebb, változatosabb, hevesebb érzelmektől fűtött virtuális életet élni a **The Sims 2** segítségével. Hirtelen egy pálinkaszagú, mattrészeg pacák mellém csúszik az ülésen. „Látom játszol. Nyerésre állsz?" – szegezi nekem váratlanul a kérdést. Kicsit bizonytalanul válaszolom, hogy igen, persze, mindjárt megnyerem... aztán felvilágosítom, hogy a Deákhoz a következőnél kell leszállni. Az ismeretlen feltápászkodik, barátilag kezet nyújt, közben majdnem rám esik. Egy pillanatig habozok, elfogadjam-e kézfogását. Végül jó szociális készségemet bizonyítva a pityókás kezébe csapok, aki nyomban el is tűnik a tömegben. Sims-eznék tovább, de gondolataim minduntalan elkalandoznak... Mit is játszom valójában? Mi a cél? S tényleg, nyerésre állok egyáltalán?

Annyi expanzió jelent meg az első Sims óta, hogy őszinte csodálkozással fogadtam, hogy még csak második részénél tart a sorozat. Persze PSP-n ez a második a legelső. A következetlen sorszámú címmel nem is lenne baj, ha nem azt jelezné számunkra, hogy már megint egy hanyag, igénytelen átiratot tartalmazó UMD kerül a gépbe. Pontosítom a vádat: olyan sokszor töltöget menet közben a program, hogy hozzá képest a PoP Revelations töltögetése kész felüdülés. A gyakori loading ott is zavaró, de legalább nem öli meg teljesen a játékot. Itt megöli.

MARTIN BELESZÓL!

Aranyos, ahogy ez a Sims sorozat ilyen izomból elment a szex irányába... Egymással fetrengő csajok, szexi házvezetőnő... Vagy csak a tesztelőim keresik ilyen intenzíven a „kapcsolatteremtés" lehetőségét? Mondjuk érthető, ki akar hetekig egy virtuális lakás berendezésével, meg egy saját kis Neo fürdetésével bajlódni....

Többszörösen csalódtam a The Sims 2-ben. Az első csalódást pusztán önmagával okozta, vagyis azzal, hogy Martin ezt nyomta a kezembe. Kissé el voltam kenődve, de aztán sikeresen ráhangoltam magam, miután számot vetettem azzal, hogy egy középsz*r Xbox verzión kívül gyakorlatilag még soha nem játszottam évtizedünk legkelendőbb játékával. Kellően fellelkesülve elhatároztam, hogy Samuhoz hasonlóan (2005. decemberi Konzol – The Sims 2 multi teszt) én is kipróbálok majd mindenféle mókás, meghökkentő, obszcén dolgot a játékban. Ehhez azonban szükség lett volna egy freeplay módra, ahol kötöttségek nélkül, kedvemre randalírozhatok. Csakhogy a játék elején, a create-a-sim után (ahol a töltési időkkel folytatott gigászi küzdelem során végül sikerült összeraknom egy szőke, miniszoknyás bombázót) jött a második csalódás: nincs freeplay mód. Ronda kis intróval indít a Sims 2, amiből már sejtettem, hogy jó ideig nem lesz jakuzzim a nappaliban.

A (kötelezően játszandó) történet szerint egy poros amcsi kisváros (Strangetown) okkult hétköznapjaiba gördülünk be tönkrement járgányunkkal. Oscar javítóműhelyében kezdünk. A szerelővel történő dialógus (összefüggéstelen halandzsa) során megismerkedünk a játék alapvető kezelésével. Sor kerül az első, szocializációnkat segítő minijátékra is, amiben a partner feje fölött felvillanó piktogramok párjára kell reflexből nyomni a Négyzet / X / Kör gombok valamelyikét. Ez egyáltalán nem nehéz, de nem is túl szórakoztató. A szerelőműhely után egy benzinkúton kell néhány feladatot teljesíteni. Beszélni az eladóval, ismerkedni helybéliekkel. Van belőlük kettő is: egy fiú (a seriff) és egy lány (Bella). Bármelyikkel haverkodhatunk, sőt! A Sims liberális játék, úgyhogy semmi nem akadályozott meg abban, hogy az általam kreált csinos, vékony cicababával rányomuljak a hasonlóan dekoratív, kreol bőrű, barnahajú Bellára. Pár percnyi ábrapárosítós minijátékot követően futó ismeretségünk lángoló szerelemmé teljesedett. A két miniszoknyás lány először csak simogatni kezdte egymást, később heves csókolózásban törtek ki, végül a chipses zacskók és csoki szeletek mellett, a bolt padlóján lettek egymáséi. Ebből persze nem sokat láttam, mivel az aktus szemérmesen a kamera látómezején kívül zajlik, s csak piros szívek és sűrű fehér füst jelzi az erotikus hempergést. Bellával való viszonyomat hamar leépítettem, de előbb még jól kihasználtam a depresszióba süllyedt lányt. Bagóért megvettem kacsalábon forgó palotáját (amiről csak később derül ki, hogy kísértetek lakják). Így már lakhelyem is volt, s csak arra kellett koncentrálnom, hogy a házamig elvitessem magam valahogy. A seriff könnyen kapható volt egy fuvarra, ezért nem is kért mást, csak... nem, nem azt. Hasával gondolkodik a biztos úr, úgyhogy egy donutért cserébe (amit a kisbolt vécéjének szemeteséből kell kikukázni) elvitt egészen a villa kapujáig. A kecó hatalmas és teljesen üres. Csak egy szuperszexi házvezetőnőt találtam benne (aki félóra minijáték után sem akart lesmárolni), meg rengeteg kísértetet, akiktől a szőke csajszim annyira megijedt, hogy szó szerint becsinált (mondjuk nagyon kellett már neki). Ennél a pontnál már én sem voltam túl jól, kínzó fejfájás gyötört, amiért egyértelműen a gyakori töltögetést hibáztatom. A házamig való eljutást max. fél- vagy háromnegyedórásra tervezhették a készítők, de legalább két órát vett igénybe a sok-sok loading miatt. Nagyon elegem lett a játékból, de a becsület kedvéért még el akartam kezdeni a villa bebútorozását. Csakhogy a program megkegyelmezett nekem, és úgy lefagyott, hogy a PSP rezetelését követően már felhatalmazva éreztem magam e teszt megírására.

Tudni kell, hogy ez a The Sims 2 nem ugyanaz, ami PC-re és konzolokra megjelent. Ez egy kalandjátékszerű, butított, az eredetire csak halványan emlékeztető, teljesen közepes játék. Önmagához képest nem lenne rossz game, ha a sok várakoztatással nem okozna migrénes tüneteket. Hosszú másodperceket kell várni, ha valakit megszólítunk, aztán párbeszéd közben is, minden mondat után a töltést jelző ikont csodálhatjuk. A PSP lemezmeghajtója folyamatosan felpörög-leáll, hallani ahogy szenved, majd kiugrik a helyéről. A program tölt, ha bemegyünk valahova, tölt, ha kijövünk. Tölt, ha a menü eléréséhez megnyomjuk a Selectet, és akkor is tölt, ha leülünk egy székre. Állandóan tölt – meg lehet őrülni tőle. Van értelme ezek után a játék érdemeit taglalni? Szerintem nincs. Hiába a korrekt grafika, a hosszú játékidő, a változatos minijátékok – ez a The Sims 2 alapjaiban élvezhetetlen.

Stiletto

THE SIMS 2

EA

MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC, DS, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-4 Játékos wifi-n
mentés 704kb·

✔ korrekt grafika
× butított sims, megőszülsz a töltögetéstől

5 pont



NE LÉGY MAJOM!

PETER JACKSON'S KING KONG

THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

Még fut a stáblista a PSP képernyőjén, épp most ért véget a **Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie**. Viszonylag jól szórakoztam, ám rögtön megjegyezném: *rövid volt*. Gyalázatosan rövid! Már a konzolos verzió is kurta, de még tovább vágták, így lendülettől függően akár egy hajtásra, 3-4 óra alatt teljesíthető az összesen 15 pálya. Bolyongtam dzsungelben, hajigáltam dárdákat, lőttem dinókra, gorillaként őrjöngtem New York utcáin. Mindez tetszett, és eleinte föl sem tűnt, hogy nem találok valamit. Valamit, amiért a konzolos verzió annyi dicséretben részesült.

Ugyanis az eredeti játék kiemelkedően jól sikerült. Másféle adaptáció, mint amihez hozzászoktunk. Nem követi szolgamód a filmet, nem próbálja helyettesíteni a mozit. A hivatalos francia Playstation 2 magazin 2005. júniusi számában megkérdezték Peter Jacksont, miért a Ubisoftra esett a választása a film játékadaptációjának elkészítéséhez. Remélem, a kinti kollégák megbocsátják, ha idézem (házi fordításban) a rendező válaszát: „Mindenekelőtt Michel Ancel munkássága csábított. Rendkívüli élmény volt legutóbbi játékával, a Beyond Good & Evillel játszani. Számomra ez a lehető legjobb kalandjáték, lebilincselő szereplőkkel, eredeti ötletekkel. Többször is végigjátszottam! Michel Ancelben megvan az adottság olyan karakterek teremtésére, akikkel könnyedén azonosulunk, és olyan történetek kitalálására, amik magukkal ragadják a játékost...". A Playstation 2 magazin ugyanezen számában megszólal Michel Ancel is: „Minden úgy történt, mint valami filmben. 2004 január elején Serge Hascoet (Ubisoft, Responsable Éditorial) felhívott otthon, a vakációm alatt, pont a Beyond Good & Evil munkálatainak befejezése után. Nagyon így hangzott az egész: Ancel ügynök, volna egy missziónk az Ön számára... Limitált időn belül kellett felmutatnunk egy játéktervet Peter Jackson következő filmjéhez. Tudván, hogy mások is tettek ajánlatot, nagyon gyorsan kellett egy toppos ötletet szülni. Sokat hezitáltam egyfelől a vakációm, másfelől a két évet igénylő szuperprodukció között – rögtön a Beyond Good & Evil négy évnyi, s a Rayman 2 két évnyi munkálatát követően...".

Azt már tudjuk, hogy a két lángelme koprodukciójában színvonalas játék született (King Kong multi teszt: Konzol, 2005. december). Most vizsgáljuk meg, hogy a kurtításon túl mennyiben sínylette meg a PSP változat a konverziót. Sajnos eléggé. A játék továbbra is a Koponya szigeten zajlik, ahol Jack, a felfedező személyében kóborlunk FPS módban, illetve King Kong, az óriásgorilla szőrébe bújva lengünk ide-oda, és pofozzuk halomra a dinoszauruszokat. Ezt leszámítva minden megváltozott. Kevesebb az ellenség, nincs interakció a karakterekkel. Az interaktív átvezetők passzívak lettek, Jack társai nyomtalanul eltűntek. A többi felfedezővel egy pillanatra sem találkozunk a játék során. Szerencsére legalább a HUD teljes hiánya megmaradt. Vagyis a képernyő továbbra sincs telipakolva életerőcsíkkal és töltények számával, kizárólag az eseményeket látjuk. Egy sebzéstől vörösen villog a képernyő, ha ilyenkor nem pihenünk, egy második támadástól meghalunk. A felhasználható töltények számáról szóbeli tájékoztatást kapunk. A lőszerrel lehet és kell is spórolni; őslényparkhoz illően folyamodjunk ősi vadászati módszerekhez. Mindenfelé találhatók hegyes rudak és állati tetemek. A csontvázakból ragadjunk magunkhoz egy dárdának alkalmas bordát, s már dobhatjuk is szemen a közeledő, olykor igen gusztustalan hernyókat és egyéb szörnyeket. Célzással nem lesz gond, a beépített auto-target segítségével már akkor eltaláljuk a vadat, ha az nagyjából a képernyő közepére mászik. Az FPS-irányításnak megvan a korábbi tesztekben már kitárgyalt betegsége, de az eddigi PSP játékokhoz képest itt a legkevésbé zavaró. Ráadásul választhatunk többféle gombkiosztás közül, mint a Coded Arms-nál. A játék folyamán irányítjuk a gorillát is, ami külső nézetből történik. Az egyetlen baki ezekkel a részekkel az, hogy semmi, ismétlem semmi kihívás nincs bennük. A liánokról nem lehet leesni, az ugrásokat nem lehet elvéteni. Még sietni sem kell. Csak szép nyugodtan nyomogatni az X-et. A dinókkal való viaskodás is egyszerűsödött, gyorsabban lehet végezni velük, mint a konzolos verziókban. Találunk logikai feladványokat is; a korábbi pókos-kulcsos fejtörőket lecserélték tüzes-bozótosra.

A grafika nagyjából rendben van, bár engem zavart, hogy ennyire fakó, majdhogynem monokróm a játék. A textúrák, ahogy azt megszokhattuk, kevésbé részletesek, mint nagygépen, és sajnos két-három ellenfélnél soha nincs több a képernyőn. Az animációk ellenben hibátlanok. A gorilla mozgása annyira élethű, mintha valami dokumentumfilmet néznénk. Audio terén sincs különösebb gond, szól a zene, beszélnek a szinkronhangok, bömböl a gorilla. Csak azt a bugot javították volna ki, amitől néha akkorát sercen a játék, hogy megfájdul a dobhártyám! Egyszerű a képlet: volt egy remek játék, amit durván megcsonkítottak, de vigyázva, hogy azért még élvezhető maradjon. Csak azt hagyták ki a számításból, hogy a PSP verzió kábé ugyanannyiba kerül, mint konzolos társai, s majomnak kell lenni ahhoz, hogy ennyi pénzért a mindössze négyórás, lebutított változatot válasszuk.

Stil

MARTIN BELESZÓL!

Ilyen hihetetlenül durva nagy úr a pénz, a della, a várható bevétel, hogy a fejlesztőcégek mára már minden büszkeségüket elvesztették, és eladták magukat az „ördögnek". Elhiszem, vannak kompromisszumok, amikor a konverziók esetén bizonyos dolgokat fel kell áldozni, de bazzeg egy 3 órás játékot kiadni kajak pofátlanság.







PETER JACKSON'S KING KONG: THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

UBISOFT

MÁS VERZIÓ: PS2, X, X360, GC, GBA, DS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (416KB)
analóg irányító (dual shock)

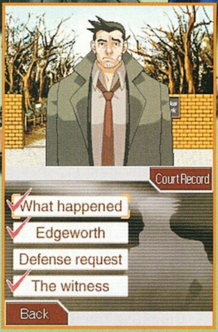
✔ nehezebb letenni, mint végigjátszani
× nagyon megsínylette a konverziót

5 pont

EGY BECSÜLETBELI ÜGY









Hol vannak már a régi jó öreg Infocomos szösszenetek, Douglas Adams kiváló H2G2-je, az Enchanter éjszakába nyúló álmodozásai, a 69,105-es számhoz kapcsolódó rejtett poénok: eljárt felettük az idő. Az interfész és a tényleges grafika megjelenése kiszorította a piacról a kizárólag szöveg alapú produktumokat, melyek később hálózat alapú MUD-okként éltek tovább. A műfaj felélesztésének gondolata nem új keletű, egy bizonyos Hideo Kojima az 1988-as SNATCHER-rel valamint az ezt követő POLICENAUTS-szal életmentő dózist jutatott a stílus véráramába, hatása maradandó – Japánban mind a mai napig robog előre a digitális novellák szekere, melyben a képi anyag csupán illusztráció a tetemes mennyiségű olvasnivaló mellé. Sajnos a ezek többsége soha sem jut ki az ázsiai szigetországból – talán a piac zártsága, talán a művek témaválasztása és súlyossága okán – be kell érnünk azokkal a maradék csontokkal, amit esetenként utánunk hajítanak, elsősorban az underground szcéna forrongó paradicsomából.

Mainstream képviselők akadnak – a *Capcom* pontosan ilyen szereplő. A 2001-ben startolt Gyakuten Saiban széria handheld mivolta ellenére elképesztően tartalmas, intellektuális kirakós játék – kategóriáját tekintve ügyvédszimulátor. Már maga az alapötlet is zseniális, a jogi hercehurcákat leegyszerűsítve és (főként a szakma képviselői számára) néha irreális jelenetekre csorbítva egy olyan izgalmas, Columbo, Sherlock Holmes és Poirot szintű történetvezetéssel megáldott produkciót tisztelhetünk a japán- és GBA-exkluzív termék képében, melyre még nem volt példa. Két folytatást is megért a dolog, sajnos azonban a sajtó- és a nagyközönség pozitív fogadtatása ellenére sem fordították le a világ nagyobb számára érthető nyelvre – igaz, a tavalyi esztendő végén több hónapos megfeszített munka után elkészült a Gyakuten Saiban 3 első ügyének rajongói fordítása, ám az irdatlan mennyiségű szöveges anyag miatt még legalább fél évig nem várható a project újabb lépcsőfokának elérése. Éppen ezért ért örömmel mindenkit a hír, hogy a DS inkarnáció világszerte publikálásra kerül, gyönyörűséges angol nyelven (ebből és az olvasnivaló mennyiségéből fakadóan a nyelvet gyengébben ismerők inkább ne vágjanak neki, maximum egy vaskos szótárral), ráadásul mindjárt tartalmazva a teljes Gyakuten Saibant, egy kizárólag DS-re megálmodott plusz fejezettel együtt: ez lenne a tűzkeresztségben Phoenix Wrightként kiadott tesztalanyunk.

A PW nem egyszerű eset – négy plusz egy, egymáshoz szervesen nem kötődő ügyet tár a közönség elé. Természetesen az első ügy amolyan rövid bemutató a tárgyalóterem mindennapjaiból: az ízelítő csak és kizárólag a jogtudorok csatáinak helyet adó épület belsejében zajlik, ám a program második felétől kitárul a bíróság kapuja – a harmadik fejezet már fél tucat lokáció bevonásával éri el a végkifejletét. Minden egyes történet hihetetlenül kidolgozott, aprólékosan felépített sztori és általánosságban mindegyikről elmondható, hogy tartalmaz egy olyan fordulópontot, mely után az események hajmeresztően más fordulatot vesznek. Az egész leginkább egy igencsak jól megformált Columbo epizódhoz hasonlatos, hiszen a tárgyalás előtt muszáj bizonyítékokat szerezni, tanúkat kikérdezni és később beidézni (mely procedúra automatikusan történik, a papírmunkával nem kell törődnünk) őket az ügyhöz, csak eztán következik a tényleges párbaj, melyben a védelem erői csapnak össze az ügyészség képviselőjével. A tények ismertetését követően a pódiumon helyet foglal az első tanú, aki vallomást tesz – ennek végeztével hősünk, Phoenix megkezdheti a keresztkérdések feltételét, a cél a lék megtalálása és az abba történő belekapaszkodás: amennyiben sikerül a meglévő bizonyítékokkal ellentétes momentumra bukkanni, látványos és hangos tiltakozással fordul meg az ügy menete, a vád bástyái (ideiglenesen) leomlanak és haladhatunk tovább a „nem bűnös" ítélet kiharcolásának rögös útján.

Egyszerűnek hangzik? Az is – legalábbis a rendszer. A kínos pont megtalálása már korántsem, nem egy alkalommal bő 15-20 percet törtem a fejem a képernyő fölött, hogy vajon mibe vájhatom bele jogászkarmaim. A dolgot nehezíti, hogy maximálisan öt alkalommal hibázhatunk a tárgyaláson, ennél több tévedés esetén automatikusan véget ér a küzdelem – tessék tehát alaposan átnyálazni a tényeket és bizonyítékokat, tessék következtetéseket levonni és kapcsolatokat keresni: ez a gondolkodó ember játéka.

A **Phoenix Wright: Ace Attorney** tartalmas, 15-20 órával kecsegtető, ámbátor csupán egyszer végigjátszható sztorival rendelkezik (ami nem feltétlenül baj, hiszen így kerek a történet), mely minden egyes percében ordítóan kellemes kikapcsolódással szolgál. Természetesen az öt ügy mindegyike tartalmaz kisebb hullámvölgyet, ám ez korántsem képes elfedni a mű pozitívumait, azokból pedig van bőven. Sajnos komolyabb spoilerezés nélkül nem árulható el több minden a Capcom műremekéről, ez tipikusan az a játék, ami elé le kell ülni és személyesen megismerni – maradéktalanul meghálálja, higgyétek el. Kár, hogy ennyi évet kellett rá várni és kár, hogy még nem került szóba a folytatás lehetősége: ha van valami, amiből még többet elviselne a DS tulajok szervezete, hát ez az. Félévente kiadott egy-egy normális produkció? Ugyan már, badarság: a Phoenix Wright ennek legékesebb bizonyítéka.

(A tesztpéldányért köszönet Nexxuss-nak)

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Jó napot kívánok, a szétnyitható Nintendo izére kellene valami jó kis játék a gyereknek születésnapjára. Robotos lézeres van? Kardozós? Az amikor a csávó kirabolja a bankot? És az, amikor a feka csávó ugráltatja az autót és ütik egymást a fekák, az van? Nincsen? Hát milyen bolt maguk? Hogy melyik van? Amelyik kilenc pontot kapott a Konzolban? Mi a sz*r az a Konzol? Ügyvédes angolul? Hülyének néz maga engem? Na gyere ki a bolt elé, te kis mocsok, szétütleeeeeeek…

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

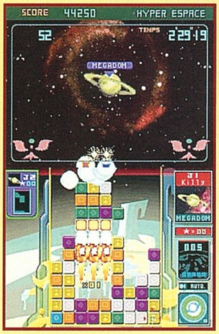
1 Játékos

✔ intellektuális kaland
✕ túl sokáig kellett rá várnunk

9 pont



METEOS







Logikai játékokból napjainkban sincs hiány, a kultikus Tetris óta nem kevés víz lefolyt már a Dunán, a fejlesztők többsége mégis az Alexey Pajitnov által lefektetett alapokra húzza fel a saját házát, azaz: elemek bizonyos szabály szerinti elrendezése azok eltűnését, a pontok értékének növelését vonják maguk után. A formula már gyakorlatilag végtelen alkalommal bizonyította helytállóságát, továbbfejlesztésével a rókabőrök számát tekintve csúcstartó Puzzle Bobble (Bust-A-Move) próbálkozott, hatalmas sikerrel – 11 év elteltével még mindig képes minden egyes kiadás olyan mértéktelenül addiktív fejadagot kiosztani, amit ennyi epizóddal a háta mögött már nem várna az ember. Pedig a képlet borzasztóan egyszerű, a látványvilág gyerekes, a nehézségi fok viszont már a plafont verdesi, főleg a komolyabb szinteken. Természetesen ez sem kerülhette el sorsát, másolása még napjainkban is zajlik, konzolfronton a Super Puzzle Fighter tolmácsolta sajátságos elképzelését, az új handheld érát pedig rögtön kettő plusz egy igencsak ütős címmel nyitotta meg a puzzle szcéna. DS fronton a Polarium fapados látványvilágú, a riasztó külső mögött mégis felbecsülhetetlen értéket rejtő diója nyitotta ki Pandora szelencéjét, a PSP vásárlóknak pedig be kell érniük a már bemutatott Sudoku elektronikus inkarnációjával, valamint a Lumines tökéletességével.

A **Meteos** első blikkre borzalmasan furcsa, kaotikus próbálkozás, ám fél perc tényleges játék után letisztul a kép és onnantól megállíthatatlanul zakatol előre a rajongás és az elkötelezettség gőzmozdonya.

Történet egy puzzle-ben? Bizony ezt is megértük – a Meteos bugyutácska, mégis szeretnivaló tálalással landol a boltok polcain. Íme: a galaxis békéjét és a benne élő lények sokaságát egy idegen faj veszélyezteti. A „meteos-ok" az égből potyognak a planéták atmoszférájába, eltörölve a föld színéről mindent és mindenkit, aki az útjukba kerül, beleértve az egész égitestet is. A pusztítás előszele azonban még időben megcsapja a naprendszer egy tetemes részét, az elkeseredett, elpusztítástól rettegő fajok erejüket latba vetve veszik fel a harcot az inváziós flottával. Én megmondtam, hogy ne tessék bonyolult dologra számítani – a Meteos nem erről szól. Adott egy jól behatárolható pálya, ami minden esetben az univerzum egy-egy bolygóját szimbolizálja – a rajta élő népek határozzák meg a meteos-ok formáját, a planéta paraméterei pedig a gravitációs erőviszonyokat. Az égből folyamatosan hullanak alá az elemek, a stylus-t forgatva a cél három egyező színű kocka egy vonalba helyezése: ezek csak és kizárólag függőlegesen mozgathatók, vízszintesen és átlósan nem. Itt válik trükkössé a dolog – ha sikerül a párosítás, a sor attól a ponttól kezdve rakétaként a levegőbe emelkedik és elhagyja a légkört, feltéve, ha engedi az említett tömegvonzás, illetve ha a sor méretéből adódó kraft ezt lehetővé teszi. Az időnként megjelenő power-upok elősegítik ezt a procedúrát, a fúziós bombák jobb esetben az egész pályát letarolják, rosszabb esetben csak az éppen a levegőben lévő és baj esetén a bolygóra visszahulló blokkot. Az igazi nehezítés az ellenfelek megjelenésekor esedékes, a kilőtt meteos-ok ez esetben a másik játékos fejére potyognak, így okozva a lehető legnagyobb galibát és felfordulást.

Leírva talán kicsit bonyolultnak hangzik, játék közben azonban sokkal érthetőbb és nyilvánvalóbb a szabályrendszer. Az addikció forrása egyrészt a sebességben és az egyre nehezedő pályákban rejlik, másrészt a hihetetlenül tartalmas szingli módozatban. Az egyszemélyes hadjárat is három választási lehetőséggel rendelkezik, a kezdők válasszák a hat bolygót tartalmazó lineáris kampányt, a bátrabbak pedig a két- vagy három tucat (!) sárgolyót felkínáló opciót. Ez azonban csak a jéghegy csúcsa, a Meteos fejlesztése során az elsődleges szempont a megfelelő multiplayer porció kidolgozása volt, mely feladatot a Q Entertainment maradéktalanul el is látta. Akár egy kártyával is egymásnak eshetnek a humán opponensek, ám ahhoz, hogy tárolva legyen a meccsek statisztikája, illetve hogy kihasználható legyen az egyedi profil kreálásának és használatának lehetősége célszerű mindenkinek a saját példányával csatlakoznia a WiFi arénán keresztül folyó intersztelláris háborúhoz. Megéri beruházni a produktumra, hiszen nem csak kategóriájában nyújt rendkívüli teljesítményt, hanem a platform korántsem szegényes, nívós produktumok sorát tartalmazó felhozatala közt is. Az egyedi látványvilág, a letisztult, könnyed és függőséget kiváltó rendszer valamint a random generált bolygóparamétereknek hála gyakorlatilag végtelen szavatossági idővel rendelkező egyszemélyes módozat együttese kötelező, azonnali vétellé avanzsálják a pácienst. *Ez a DS Tetrise:* ennél nagyobb dicséretet egy játék sem kaphat.

(A tesztpéldányért köszönet Csabinak)

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Zsír kis logikai game. Kár, hogy amíg ebből egy darabra van kereslet, addig a gyalázatos Burnoutból tízre. Meraza' zautós' játékota' gyereknek azautósat' kérem…

METEOS

NINTENDO / Q ENTERTAINMENT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

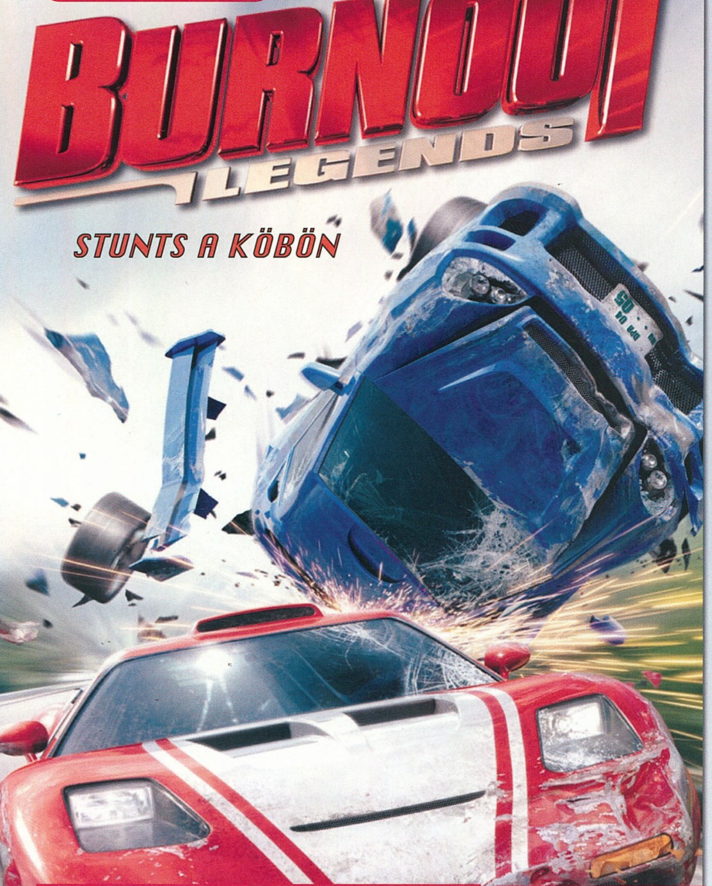
1-4 Játékos, wifi-n támogatás

✔ tökéletes szingli és multi módozatok
× néha túlságosan nehéz

9 pont

BURNOUT LEGENDS

STUNTS A KÖBÖN









Kétség sem férhet hozzá – a *Criterion* Burnout szériája napjaink egyik legnépszerűbb, legizgalmasabb konzolos programja. Stílusokat és ízléseket egybefonó zseniális alkotás, mely a négykerekűek világától amúgy idegen játékosokat is több órára képes a képernyők elé láncolni adrenalin pumpáló akciószekvenciáival, parádésan látványos megjelenítésével és a mindent átható egyedi atmoszférájával. Nyugodtnak korántsem nevezhető száguldásból igazi pionírrá vált az egyre sablonosabbá váló produktumok háborgó tengerén: a harmadik epizód feltalálta a spanyolviaszt, az addig képtelen koncepció házasította az FPS-ekből kölcsönzött rombolást a vérnyomást alaposan felpumpáló, forgalmas városi lokációkon történő vezetéssel (a Burnout 3 jelen konzolgeneráció egyik legnagyobb klasszikusa, igazi mérföldkő) – kár, hogy az elsietett folytatás nem volt képes annyi és olyan mértékű újdonságot a kotyvalékba hajítani, mint ami az üdvösséghez szükség lett volna. A PSP inkarnáció az új platform képességeit kihasználva a szűkösnek éppenséggel nem nevezhető felhozatal egyértelmű favoritjának bizonyult, az alig két hónapra rá megérkezett DS port viszont nem fog eladási rekordokat dönteni – a kiadót látva nem is számított senki kiugró teljesítményre.

Pedig minden itt van a **Burnout Legends**-ben, aminek lennie kell: a rövid, de akciódús bevezető animáció (ha rosszmájúak akarnánk lenni, akkor mondhatnánk, hogy az intro egy az egyben a Sony gépére szánt verzióból lett ügyesen összevágva és áthelyezve) a szükséges szintre tornázza fel az érhálózatban futó folyadék szintjét, a játékmódok pedig ismerősként köszönnek vissza – gyakorlatilag minden itt van, aminek lennie kell. A World Tour opció öt autókategória keretén belül prezentálja az alapvető játékmóduszokat. A Pursuit jófajta rendőrös-üldözős szösszenet, az Eliminator kőkemény kieséses rendszerű csoportos hirig, a Race hagyományos körverseny, a Face-Off kétszemélyes párbaj, a Crash pedig még mindig az útkereszteződésen áthaladó sofőrök kilapításáról szól – csakhogy. Már az autóválasztásnál gyanús, hogy az úgynevezett „autók" inkább hasonlítanak egy megtermett téglához, mint áramvonalas benzinfalóhoz, a képzeletbeli gázpedálra tenyerelve pedig azonnal kivillantja a foga fehérjét a produktum: ennek kérem szépen semmi, de semmi köze sincs a Burnouthoz. A kocsik valóban úgy viselkednek, mint a hatalmas kődarabok, a vicc pedig az, hogy a lényeget adó ütközés dodzsem szintre süllyedt le, a felek lepattannak egymásról, a hitbox pedig olyan borzalmasan nagy, hogy néha már akkor roncsként bámulhatjuk külső szemszögből a saját verdát, mikor még legalább 1 méterre volt a bajt okozó oszlop / hétvégi vezető. Ebből fakadóan hiába van tényleg temérdek játékmód, pálya és multiplayer opció, ha élvezni nem lehet, csupán zokogni: *azt legalább sokat*.

A Burnout Legends DS szép – szebb, mint a koromsötétben játszódó nitrós száguldozással hódító Need for Speed Underground 2, és szebb, mint a '90-es évek legelejét idéző színpacákat felvonultató Need for Speed: Most Wanted. Az urbánus környezet jól illeszkedik a sorozat általános megjelenítéséhez, a hardver látványos korlátjai pedig nem korlátozzák olyan drasztikus mértékben a háttérben és a panorámában rejlő lehetőségeket. A névtelen város több kilométer hosszúságú aszfaltcsíkjait csinos, magas házak szegélyezik, a jellegzetes elemek – a folyó felett átívelő híd, az acéloszlopokkal tarkított főút fölött fekvő magasvasút, a hatalmas útkereszteződés – pedig meghozzák a kellő alaphangulatot az élvezetek tejjel-vajjal folyó szökőkútjához, ám a gyatra autómodellek (melyek immáron nem színes pacák, hanem sablondíszekkel felcicomázott matchboxok) és az első méterek megtétele után azonnal szembeötlő vezetési modell – urambocsá, egy tisztességes szimulációs algoritmus most zokogva feküdne a vonat elé – az utolsó morzsát is lesöpri a pozitív elemek kenyérvágó tálcájáról. Az alapvető sebességérzet csökevényes módozata még megbocsátható lenne, ám az, hogy ütközésnél (mely a Burnout sava-borsát adja) lepattannak egymásról a járművek a sérülés és a törés, valamint a realitás legkisebb jelét mellőzve már jócskán túllép az ignorálás keretein.

Az egészet tetézi a bugok végelláthatatlan száma, nem számít ritkaságnak az ellenfélbe vagy épp a falba történő belesüppedés, a pályáról történő végzetes eltűnés és a semmiből előtűnő tárgyak egész garmadája. Mondanom sem kell, az audiális rész felvonultatja a '90-es évek elején virágzásnak indult MIDI korszak teljes kelléktárát, így a prüntyögés megállíthatatlan áradata próbálja ellátni a zenei aláfestés hálátlan feladatát. Nem sok sikerrel, persze.

A Burnout DS pontos olyan, amilyennek vártuk – vagy éppen amitől féltünk. Az eddigi Electronic Arts DS alkotásokból okulva a minőségi mércénket pár fokkal lejjebb vittük, ám még ez sem bizonyult elegendőnek a legendás széria DS inkarnációjának maximális befogadásához. Való igaz, kategóriáján belül az eddigi legszemrevalóbb látványvilággal próbálja tolmácsolni a féktelen száguldás netovábbját, ám nem mehetünk el szó nélkül a szomorú igazság mellett: ennek semmi de semmi köze sincs ahhoz a szériához, amit a konzolvilág (majdnem) egyöntetűen megszeretett és azóta is imád. Botrányos kivitelezés, gyomorforgató belső, véres sebet ejtő erőszak a videojátékok oltárán.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Vannak nehezen befogadható, borzalmasan elvont gémek, és akadnak csúnya, de szórakoztató címek, melyeket közepes pontszámmal szoktunk illetni, felhívván az olvasók figyelmét arra, hogy adott esetben egy ilyen anyag is okozhat kellemes meglepetést. Két pontot viszont nem sűrűn szoktunk osztogatni: az a játék, ami ilyen negatív értékelést kap, általában nem a „nem jó stuff" kategóriába tartozik, hanem a „sz*r stuffok" közé. Ez itt az.

BURNOUT LEGENDS

EA GAMES / VISUAL IMPACT

MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

1-6 Játékos, wifi-n támogatás

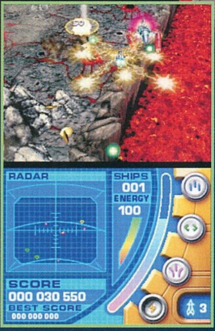
✔ csinos külső
× rothadó belső

2 pont

SHUMP KINDERTOJÁS

Nanostray









Már a digitális szórakoztatás hajnalán létrejött az a mindmáig hatalmas népszerűségnek örvendő stílus, mely gyakorlatilag minden platformon kitermelt legalább két klasszikust, rajongói bázist teremtett maga köré, az árkád inkarnációk pedig anyagi csődbe taszítottak egyes cégeket. Az Asteroids-t, a Galagát, a Gradius-t és a trónon már több éve csücsülő Ikarugát nem kezdte ki az idő vasfoga, hiába az eltelt évek, a felsorolt – azóta szériává avanzsált – produktumok mindegyike még ma is megállja a helyét. Mivel a shumpok világába nem olyan egyszerű a belépés, az újoncok a bevált sablonokon finomítva és a külső megjelenítést tökélyre fejlesztve kerülhetnek csak fel a palettára. Handheld fronton nem túl rózsás a helyzet a technikai specifikációk értelemszerű korlátjainak hála, gyakorlatilag egy kezemen meg tudnám számolni azon figyelemre méltó lövöldözős anyagok sorát, melyek eddig legördültek a futószalagról. A **Nanostray**-t elkövető *Shin'en* nem mondható zöldfülűnek, a Gameboy Advance-re megálmodott Iridion és folytatása kellemes, ám hibákban bővelkedő tanulólecke volt – az új Nintendo platform egyértelmű hardveres előnye azonban már megnyitotta az utat a nívósabb és több lehetőséget rejtő shumpok előtt. Kérdés, hogy lesz-e valaki, aki belép az ajtón: a Shin'en mindenesetre megpróbálja.

A Nanostray fapados shump: a történet mint olyan ismeretlen számára, se bevezető animáció, se szöveges adalék, se a galaxisért küzdő pilóta – csupán a kőkemény, féktelen akció. A kalandmódozat 3 választható nehézségi fokozaton összesen nyolc planétát kínál, mindössze egy-egy pályával: a 100%-os érték kevesebb, mint egy óra alatt (!) elérhető, ez pedig hihetetlenül sovány: ilyen tartalmi paraméterekkel egy rajongók által készített ingyenes program büszkélkedhet, nem egy sok ezer forintért megvásárolható bolti termék. Az árkád opció egyszerű pontra menő küzdelem, a multiplayer porció csupán négy szintes, szintén az értékes pontokért folyó párbaj, felüdülést egyedül csak a főmenü Challange pontja hozhat. Ez utóbbi pontosan 22 darab missziót kínál, melyek a stílushoz méltó nehézségi fokkal tolják a végletekig a játékos képességeit. A küldetések roppant változatosak, az egyszerű „ölj meg x ellenfelet" és „szerezz y értéket" objektívák egészen az olyan extrém szituációkig terjednek, mint az egyetlen élettel történő lavírozás, a besült löveggel történő túlélés vagy éppen az extrém bonuszpontok bezsebelése. Csakhogy hiába ez a változatosság, ha már a gépezet alapjai ingatag talajra épültek. Az alsó kijelzőn helyet foglaló radar a harc hevében használhatatlan, hasonlóan az eltérő fegyverosztályok közötti váltást lehetővé tevő interfészhez – szinte hihetetlen, de csak és kizárólag az érintőképernyőre tenyerelve aggatható fel az új lézerkilövő, erre pedig se ideje se energiája nincs senkinek: érthetetlen, hogy miért nem lehetett volna megoldani a ravaszgombokkal ugyanezt.

Ami a Dreamcastnak a Border Down, az a Nintendo DS-nek a Nanostray: elképesztő, hogy egyesek kis odafigyeléssel és némi kompromisszumképességgel mit képesek kihozni az alattuk duruzsoló vasból. A Shin'en megalkotta a handheld eddigi legszebb látványvilággal megáldott produktumát. A Nanostray égbekiáltóan és szívszorítóan gyönyörű, az első találkozás maradandó élmény, a minőségi szint folyamatos megtartása pedig hosszútávon és kifizetődő. A teljesen három dimenziós körítés részletgazdag, szemet gyönyörködtető tereptárgyak megjelenítését teszi lehetővé, nem vetve gátat a shumpok alapját képező masszív, tucatnyi szereplőt felvonultató küzdelmei előtt. A bolygók eltérő klímája és stílusa változatos, egy pillanatig sem unalmas lokációk létrejöttét segítette elő – futurisztikus, több száz méter magas indusztriális városok és gyönyörű zöld levelekbe burkolózó dzsungel könnyedén megfér egymás mellett. Az ellenfelek designja ötletes, a képernyőn cikázó energianyalábok kellemesen feldobják az összképet, ám az olykor erősen lecsökkenő framerate érték – különösen a multiplayer csatározások alatt – kissé levon a mű élvezeti értékéből.

A kiváló külső sajnos nem rejt magában olyan tartalmas belsőt, ahogy azt elvárhattuk volna. A Nanostray botrányosan rövid, a planéták és velük együtt a szintek száma túlságosan alacsony ahhoz, hogy 2-2 napnál tovább fenntartsák az ember érdeklődését. Igaz ugyan, hogy a Challange mód rejteget magában annyi kihívást, hogy néhanapján bekapcsoljuk érte a gépet, de a rövidre szabott szingli adag és a csökevényes multiplayer porció miatt nem ajánlható egyértelműen megvásárlásra a Shin'en produkciója – talán majd a folytatás nagyobb sikerrel jár, mi drukkolunk neki!

(Köszönet Kenny-nek a tesztpéldányért!)

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Marha szép játék, de a szavatossága olyan szégyenletes, hogy nálam ez így egyben inkább csak egy technikai demo színvonalán mozog. Még jó, hogy nem csak egy pálya van benne…

NANOSTRAY

MAJESCO GAMES / SHIN'EN

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos, wifi-n támogatás

✔ elképesztő körítés
× soványka tartalommal

7.5 pont

Csevegő

Csevegő! Állj fel és járj!

Nem tegnap történt – de a sztori szempontjából nem is érdekes az idő –, amikor egy hétköznap délután furcsa SMS üzenet érkezett a telefonomra. A szám ismeretlen, nem tartozott hozzá név. Mivel nem emlékszem rá szó szerint, hogy mi volt az üzenet, nem is kísérlem meg beidézni nektek – mégpedig azon egyszerű oknál fogva, mert ez egy olyan érdekes, izgalmas, és valahol meghökkentő szöveg volt, hogy „körülbelül" idevetve elvesztené a súlyát.

A „valaki" megkért, hogy írjam le a *konkrét* véleményem egy témával kapcsolatban. A helyzet viszont az volt, hogy úgy éreztem (mit úgy éreztem, tisztában voltam vele): rám bízza, mi legyen ez a téma.

Most képzeljétek el: meghökkentő üzenet egy nem ismert számról – nem valami szopatás egy havertól, nem is szájtépés egy volt barátnőtől –, amin úgy elmegy az agyad, hogy az általában normális reakció, az azonnali laza törlés helyett egy órát filózol, mi is lehet ez az egész valójában.

Túl bonyolultnak tűnt az ügy, így megkímélve magam a komplikációktól még arra sem vettem a fáradtságot, hogy rácsörögjek az ismeretlenre.

Aztán jó pár hét múlva teljesen véletlenül összefutottam egy haverral. Az a havertípus, akiről tulajdonképpen semmit nem tudsz, talán még a nevét sem, esetleg valami becenevet, de mondjuk ezerszer beszéltél már vele tök jókat egy szórakozóhelyen (vagy akárhol: iskolában, buszon, szakkörben, lényegtelen). Mosolyogva kérdezi a srác, hogy megkaptam-e „az üzenetet", mert nem válaszoltam rá. Azonnal tudtam, miről beszél. Kérdezősködés helyett inkább feleltem: nem, nem írtam rá semmit, mert túl nehezet kértél tőlem, épp akkor kevés volt az időm, marhaságot meg nem akartam írni. Azt mondta semmi gond, mert ellenben velem, *nagyon sokan* válaszoltak az ismerősei közül, és nagyjából készen van a *könyve*! Bepótolhatnám a mulasztást úgy, hogy írnék hozzá egy jó kis előszót, egy ajánlót, és már mehetne is a nyomdába.

Eszméletlen komoly emberek vannak hihetetlen ötletekkel!

Egy nagyon konkrét kérdés, amire mindenki másféleképpen reagál, mert mindenkinek mást jelent! Amikor nem a kérdés a lényeg, hanem a válasz.

Én azt kértem tőletek, meséljétek el azt a sztorit, ahol életetekben a legjobban meg kellett dolgozni valamiért – de konzolos viszonylatban! **Martin**

Tökéletesen emlékszem a napra... '96 karácsonyára, mikor betévedtem a nappaliba és megakadt a szemem valamin: bátyám bontogatott egy dobozt... közelebb mentem és elakadt a lélegzetem: Uh Bakker Egy Playstation?! – kérdeztem izgatottan, de bátyám szemében nem csak az örömöt láttam. Mintha azt mondta volna hogy: EZ CSAK AZ ENYÉM! – óvatosan kihúzta a dobozból a „tartalmat". Életemben először láttam élőben a szürke gépet, és akkora örömöt addig nem éreztem. Belenéztem a dobozba, és volt még benne pár dolog. Egy (még nem dual shock) kontroller és egy CD: Demo 1. Összekötöttük a gépet és elindítottam a Crash első részét. Addig csak egy C64-el volt dolgom, és nem hittem el, hogy hogyan lehet ilyen gyönyörűséges valami. 2 év után már untuk, hogy csak demókkal tudunk játszani és már majdnem bekerült porosodni a sarokban a gép. De másnap csoda történt... Édesapám hazajött a munkából és tartott valamit a kezében. Átadta, de csak annyit mondott: „Azt olvastam, hogy nagyon jó". Ránéztem a dobozra – FINAL FANTASY VII – akkor még nem tudtam, hogy mi az, de mikor bátyám is meglátta, úgy nézett ki, mint akin valamiféle roham tört volna ki. Betettem a gépbe. Attól a pillanattól kezdve nálam Cloud Strife a favorit. Szép volt jó volt, de valami még hiányzott. Akárhányszor kikapcsoltuk a gépet, újra kellett kezdeni a játékot, ezért létfontosságú volt egy memória kártya – és lett (olyan ez, mint a világ teremtése :). Az a 80 óra, amit a játékkal töltöttem, életem fénykora volt, és azóta is folyton hatalmába kerít, ha játszom vele. **Bandee**

Valamikor 2003 (plusz-mínusz egy év) zötyögünk Sanyi haverral Budaörsre. Hajnal. Durvásul hideg van (erre nagyon emlékszem). „Elektromos Világ" üzletlánc hazai debütálása, prospektusukban a PS2 valami hihetetlen kedvezõ 70 rongyos áron!

– Vazze Sanyi, ez a hülyének is megéri... hát még nekem – fordulok hozzá humorizálva, miközben tapossa a pedált. – Aha (válaszolja ömlengve).

Sanyiról tudni kell, hogy két lábbal a realitás talaján állva teljesen más értékrend szerint tengeti életét, mint infantilis személyem, és totális baromságnak tartotta ezt a konzolvásárlós missziót. Pláne így hajnalban. Szóval ez az „aha" részérõl pontosan úgy hangzott mint amikor „kisegítõ iskolás" gyermekének válaszol a szomorú apa. Parkolóba megérkezünk. A fenébe! Másfél órával nyitás előtt mi vagyunk a százötven valahányadikak!

Egy órával később a sorszám elveszti jelentõségét. Hömpölyög, hullámzik a tömeg. Bejelentik, hogy kicsit később fog nyitni az áruház.... Rockkoncertek jutnak eszembe áldott, gondtalan fiatalságom dédelgetett emlékei. Besz*rás! Egy ájult mamócát adogat ki a fejünk felett a tömeg! (Annak idején tinilányok voltak elalélva) Kiabálás. Kezd kezelhetetlenné válni a tömeg. Sanyira nézek – kitör belőlünk a röhögés. A helyzet abszurditásán nevetek, Sanyi meg szerintem kínjában...

Mindenesetre érzem, hogy ez az emlék egy életre szól... Már két órája itt vagyunk.... a mellettünk álló néni mint az kiderült 6000 Ft-os porszívóért „fájtingol".

– Maguk mit akarnak venni fiatalember? – kérdezi a mama.

Elgondolkodom mit is feleljek, hiszen, hogy is érthetné meg azt, hogy én pusztán a hobbim miatt akarok venni egy méregdrága kütyüt, amiről ő valszeg azt sem tudja micsoda.

Porszívó vs. PS2 ! Ebben a megközelítésben a konzolmasina csak hasznavehetetlen úri huncutságnak tűnik...

– TV-t akarunk venni, mondom neki. Halvány irigységet vélek felfedezni szemében. Zavarba jövök. Ez a néni TÉNYLEG rá van szorulva arra, hogy olcsó legyen az a nyomorult porszívó... sz*r érzés. Valaki felsikít a tömegben

– És biztosan van elég akciós hűtőszekrény? Nincs válasz. Lassan lincshangulat kialakulni. Utáljuk a mega-giga céget! Mit szórakoznak velünk?! Már három órája tolongunk. Ez megalázó. Sanyi megszólal:

– Átmegyek megnézem a másikban. Húsz perc múlva jön a hívás: – Itt is annyiért adják, GYERE ÁT!

– Nézd meg a porszívóárakat is, üvöltöm neki... és megkönnyebbülök picit... **Sic**

Last Ninjáztunk nálam a C64-en (jó 10 évvel ezelőtt), mire a haverom folyton azzal hülyéskedett, hogy kihúzta a joysticket, persze főleg akkor, amikor valami ellennel küzdöttem. A végén meguntam a dolgot és kib*sztam a srácot a házunkból (jól megdolgoztam). Ennyi a történet. **GeeFunk**

Legendary. HALO2. Már minden annyira klappolt, szinte eufórikus állapotban tomboltam egy elite és egy grunt között, ekkor már megszereztem a kardot és vágtam. A háttérben tombolt a Sonata Artica „pazar és rendhagyó" weballergy című nótája, s én jártam önfeledt haláltáncomat. Éppen, hogy megúsztam az ütközetet, de éltem. A másodpercek lomhán teltek s én csak vártam az édes regenerációt, melyet a biztos mentéspont követ, de helyette a mozgásérzékelő piros pontjának világítása jelent meg.

Hirtelen, mint akit megcsíptek, megpördültem s ugrottam.

Csak a felém száguldó bíborlilás felhőt láttam, s a lila ködöt az agyamban. Telibe talált az a kis nyamvadék... csipogtam mint a veszedelem. A gránát, melyet csupán szeretetből ajándékoztam neki, pont a fején landolt. Szerintem nagyon tetszhetett neki, hiszen ugrálni kezdett. Életemben nem követtem el akkora bak(lövést) mint ott, abban a pillanatban. Mielőtt az a fránya plazma robbant volna, lelőttem. Szerencsétlen fattya egy utolsót rúgva kilehelte virtuális lelkét, s görcsbe álló keze meghúzta a needler ravaszát. A maradék 2 kristály nyílként fúródott pajzsnélküli páncélomba, s halk pukkanással adta tudtomra, hogy egy amúgy gyáva féreg is tud bátor hősként meghalni.

Mostantól minden tiszteletem a gruntoké, még ha genyákok is! **tomtom**

Minden idők legnagyobb csatáját asszem' a Shadow of the Colossus utolsó 16. giga-mega-ultra-brutál főellenfelével vívtam. Közel 6 órát küzdöttem egyhuzamban csak vele, és minden percét élveztem! 20:00-tól hajnal 2:00-ig nyomtam, 4:00-kor pedig munka volt. Persze sikerült szépen elaludnom és elkésnem.... De hogy megérte-e? IGEN! Ezt az érzést mindenkinek meg kel ismernie! Ott a csúcson! A vége? Áááááá... Gyönyörű! Már rég éltem át ilyet sajnos, már-már hitemet vesztettem a játékokkal, de most a tűz újra ég és mindent felperzsel! :) **Spykeboy**

Elgondolkoztam azon, hogy ritkán játszottam már a „péjeskettőmmel" (időhiány, barátnő, stb.), de nagyon-nagyon hiányzik, de sajna a nagy rohanás közben nem sok időm jut rá... Aztán beugrott valami: eladom a PS2-t, és veszek egy PSP-t, hogy mindenhol tudjam használni a kis drágát, így sehol sem tudom elnyomni a játékszenvedélyemet... :) Ülök a gép előtt, nézegetem az árakat, az egyik családtag letelepedik mellém, én meg poénként felvetettem: „Megérné nektek egy ilyen kis mütyür beszerzése, hogy leszokjak a dohányzásról?".

Nem gondoltam komolyan, de ő igen. :)

Szóval inkább felhagyok a dohányzással, hogy legyen PSP-m, és talán így megmarad a PS2-m is... Nagy erőfeszítés lesz, de ki fogom bírni :) Ezt hívják megszállottságnak? Vagy csak akaratosságnak? :) **Marci**

Rövid konzolos pályafutásom során sok játékot kipróbáltam már, de ha csak egyet választhatnék közülük, amit megtarthatnék, az az Xbox-os Serious Sam lenne. Ez a játék csak a Resident Evil sorozathoz hasonló érzéseket váltott ki belőlem. Egyszerűen letehetetlen. Varázslatos, megragadó, nem lehet abbahagyni. A meleg színeket használó, gyönyörű grafika, a bejárt helyszínek, a zene, a poénokkal dúsított játékmenet mind-mind arra ösztönöznek, hogy néhány havonta újra elővegyem a játékot, és sokadszorra is kipörgessem mind a 36 pályát. Az egész játékot művészinek érzem. Még a töltőképernyő alatt megjelenő szöveg is fantasztikusan megfogalmazott, és a sokszor sejtelmes utalások is elgondolkodtatóak. A több száz ellenfél, vagy a tíz emelet magas főellenségről nem is beszélve. A ritmusos, eseményekkel együtt változó zenével számomra, az összes többi pozitívumát is figyelembe véve, ezt nevezném igazi konzolos életérzésnek, amelyhez foghatót PC-n még nem tapasztaltam. **Bálintka**

Minden sz*r valamikor októberben kezdődött, egy péntek délutánon. A munkám, amit addig „műveltem" kezdett hihetetlen mód fojtogatni, úgy éreztem szellemi leépülés még egy nap a „szakmában", így – mivel sikerült ismét összevesznem a kereskedelmi és az ügyvezető igazgatóval – felmondtam. A tarsolyban tele „ígéretesebbnél ígéretesebb" álláslehetőségekkel, valamennyi megtakarított pénzzel, úgy gondoltam ez volt életem egyik legjobb döntése, és innentől kezdve azt fogom csinálni, amit talán igazán szeretek, és nem fogok (legalábbis nagy) kompromisszumokat kötni a következő állásomat illetően. A pénz annyira nem is érdekelt, csak jól érezzem magam a hétköznapok „bőrében", és egyáltalán: egy boldog ember legyek. Nem túl nagy kérés, gondoltam naivan. Lelki szemeim előtt már láttam hogy vagy valamilyen kulturális területen, vagy az idegenforgalom-turizmus területén (a diplomám is „innen-való"), vagy valamelyik bank, lízing szekciójánál (itt meg gyakorlatom van) fogom a boldog emberek taposómalmát tovább hajtani. A probléma ott kezdődött, hogy életemben másodszor hittem a kapcsolatrendszeremben, abban a kapcsolati tőkémben amiről azt hittem, hogy az elmúlt évek alatt kiforrott, és már csak profitálnom kell belőle. Ahogy lenni szokott, jöttek is a „megoldjuk", „hát persze, hívj fel nyugodtan, bármikor", „el van intézve, hát nem ismersz még" típusú áltatások. Nem kell nagy jóstehetség ahhoz hogy bárki kitalálja: ezekből természetesen nem lett semmi. A kapcsolati tőkémről kiderült hogy csak a képzelet(em) szüleménye, igazából sosem létezett, így nem is tudom rendeltetésszerűen (ki)használni. Maradt a lázas álláskeresés (újabb naiv gondolatok: van diplomád, van nyelvvizsgád, mi baj lehet?), csak már kezdett rohadtul égető lenni, mivel az ígéretek betartására várva elúszott legalább egy hónap, meg egy rakás pénz is. A legkínosabb momentuma az életemnek már nem is váratott magára túl sokat: meglátogattam a legközelebbi munkanélküli központot. Háát, új értelmet nyer egy „biztosállás" víziója, ha egy napot eltöltesz egy ilyen helyen, és végigpásztázol az arcokon. „Segély" elintézve, mint kiderült, tavaly november óta emelkedett, az én esetemben nem is keveset (60 ropi). Hát, talán éhen már nem halunk, majd mellette egy kis segédmunka, csak míg „jó" állást nem találunk. Érzitek a kontrasztot: egyik pillanatban szalonvezető vagy, öltöny nyakkendőben, céges telefonnal, kocsival, „versenyképes" fizetéssel, a másik pillanatban meg egy másik magyar valóság. „Szelávi" mondta is a vénasszony együtt érzően a pult mögül. És ami a legszebb az egészben, hogy kismillió helyre elküldtem az önéletrajzomat (külön angol nyelven is), főiskolai végzettséggel, középfokú nyelvvizsgával, 5 éves szakmai tapasztalattal, és még arra sem veszik a fáradtságot hogy visszaírjanak. A hetek / hónapok teltek, az a bizonyos pite kezdett nagyon forró lenni, de semmi. Vettem egy GameCube-ot a régi Nintendo-s szép idők emlékére, hogy valami jó is történjen velem, meg segítsen pozitívabban hozzáállnom a hétköznapi „csodákhoz", de munka aaaaz nem. Napi 5-6 órát játszottam mint egy megszállott, megkaptam a várva várt boldogságnak egy mesterséges változatát, és még egy általam régen sz*rnak tartott Cube-os Mario Kart DD-t is a világ legszórakoztatóbb játékainak egyikének kiáltottam ki. Közben pár hete megértem hét év után a barátnőm kezét (aki igent mondott egy munkanélküli lúzernek :), annak a lánynak a kezét, aki jelen pillanatban a legnagyobb kincs számomra, és mindvégig mellettem volt „anyakönyvvezetői" jóban-rosszban, és megbocsátotta a múltbéli bűneimet, amiket ellene elkövettem. Pár napra rá (mikor még véletlenül sem számítasz hasonló dolgokra) még egyet fordult a világ, és kiderült, hogy (jelen állás szerint) 2 héten belül megkezdhetem szolgálataimat egy banknál. Amilyen hirtelen a lejtő legalján találod magad, olyan hirtelen gyorsasággal az emelkedő tetejére kerültem. Az mellékes, hogy közben eltelt kb. 4, reménytelenséggel átitatott hónap, míg végül egyszerre lehetek vőlegény (fél év múlva férj), és dolgozó ember. Így ha az elmúlt időszak utolsó két eseményét figyelembe vesszük, kijelenthetem: most kell(ett) baromira „odatennem magam" valamiért, amit mindenki tud hogy mi, csak számomra sokkal nagyobb jelentőséggel bír, mint azt bármikor gondoltam volna. **Wallace**

Októberben múltam 15 és a nyolcadik évfolyamba járok Budán, a Virányosi Általános Iskolába. Most lesz központi felvételim, amire egy csomót kell tanulni, több okból is. Anyám miatt, hogy ne keljen fizetni neki egy csomót havonta, meg azért, ha jól megírom, akkor kapok egy iPod Photo-t.

Mindig gondolkozom, hogy kéne nekem ehhez a dologhoz hozzá állnom. Félnem kéne? Aggódnom kéne? Hetente kétszer járok előkészitőre (kedden matek, csüt nyelv). Azonkívül hétfőn és szerdán matektanár jár hozzám, pénteken pedig olasz tanár.

Mind erre a sz*rra járok, azzal a reménnyel, hogy sikerül a központi.

Olaszt azért kell tanulnom, mert apám is olasz és ő nem tud magyarul. Azonkívül én nem vagyok egy jó tanuló (három kettesem lesz most: matek, nyelv és kémia). Azt nem értem, az utóbbi három évben járt hozzám matektanár, de mindvégig csak kettes voltam. Megpróbálok a játékokban is jó lenni, de az sem sikerül. Pedig 4-5 éves korom óta játszom. Counterben is másodhegedűs vagyok a suliban, Unrealből is, meg amikor PS2-es játékkal játszottam, akkor is csak 4. vagy 5. lettem a neten.

Nem tom', eddig szinte nem is értem el egy versenyen se sehol kiemelkedő eredményt. És nagyon remélem, ez a sok előkészítős cucc nem megy hiába, mer akkor nagyon szomorú lennék. **DePasquale, One of the Legendary**

Szal' volt egy játék, ami engem úgy „megdolgoztatott", hogy azt hittem beledöglök. Ez pedig a DMC első része volt! Nem tudom ki mennyit nyomta ezt a mesterművet, de én hihetetlenül bele voltam buzulva. Fanatizmusom odáig ment, hogy a „nagyokhoz" (bár inkább őrült pszichopata, mazochista, barmoknak nevezném őket) hasonlóan nekivágtam DMD módban a játéknak, méghozzá úgy, hogy minden pályát S-re! Hát őrületesen nagy csatákat lenyomtam benne, szinte visszahozta az első találkozás élményét, mikor még normalon játszottam. Azért nem volt semmi legyőzni Nightmare-t, vagy Mundus-t úgy, hogy egyszer sem értek hozzám (na, azért kicsit hozzáérhetett). Igaz ami igaz, vagy tízszer megállt a szívem, és vagy ezerszer sarokba vágtam a kontrollert, többször is úgy haltam meg, hogy már csak 1 milliméter hiányzott a győzelemhez, de olyan is volt, hogy már az elején agyonvágtak, és legszívesebben restartoltam volna, ha a fránya Capcom belerakta volna ezt az opciót... de végül SIKERÜLT, igen, megvan! Minden pálya S! Én hülye megcsináltam, voltam annyira barom, hogy órákat szenvedtem egy-egy pályával, de végül csak meglett. Memókártyán kincsként őrzöm ezt a mentést, ha valaki letörli, akkor nem tudom mit fogok csinálni. De asszem' akkor bekövetkezik az Armageddon 2 – a meteor visszafordul! **sigmavirus1**

Játékos karrierem körül-belül hét éve kezdődött, hogy melyik célszámítógéppel, az most teljesen lényegtelen. Ez alatt a hét év alatt sok minden történt az életemben; öröm, bánat, szomorúság, nevetés, és több szeretett közeli hozzá tartozóm is rátért utolsó útjának ösvényeire (nyugodjanak békében). Mielőtt legutóbbi ilyen eset megtörtént, egy teljesen normális gyerek voltam: nevettem, szórakoztam, szerelmes voltam, élveztem a hozzám hasonló fiatalok életét, és többek között játszottam. Azonban… mikor egy olyan embert veszítettem el, akinek talán én voltam a mindene, és (habár tudat alatt) nekem is legalább ennyire fontos volt Ő, mondhatni teljesen megváltozott az életem. Szépen lassan a depresszió (de utálom ezt a szót…) karmai öleltek át, és vezettek le, és egyre csak le egy olyan völgybe, minek neve: öngyilkosság (igen, kis betűvel, nem érdemli meg még ezt sem). Néha azon kellett kapnom magam, hogy az ágyamban fekszem, kanapén ülök és a hideg könnyet a nyakamról remegő kezemmel törlöm le (ez a depresszió egyik jele, az alany sokszor magába fordulva, elvonultan sír). Bevallom, egyszer-kétszer ez tényleg megfordult a fejemben, de sosem úgy, hogy nekem öngyilkosnak *kell* lennem, hanem úgy, hogy mit veszítenek ezzel a szeretteim (mit gondoltok, mekkora bánat lehet az egy szülőnek, hogy a gyermeke ez miatt a betegség – fontos, hogy segítséggel gyógyítható betegség – miatt lesz öngyilkos, melyet a tragédiáig észre sem vesz?), és talán mit veszít a világ, ha az én (egyes dolgokban kiváló) tehetségem elvész? És itt fordult meg az is a fejemben, hogy kell ez nekem? Kell ez nekem, hogy magamat sajnáltassam, ráadásul saját magamnak? Miután beleszagoltam ebbe a levegőbe rájöttem: nem kell! Kiszaggattam magam a csúf, rohadó karmok közül, és elkezdtem rohanni a felszín felé, ahol legnagyobb meglepetésemre szerető, ölelő emberek vártak, akikben a mai napig bármikor megbízhatok, akármiről is legyen szó. Csupán egy találkozás elég volt Velük, és tudtam, hogy van még remény az életemben (ekkor ötlött meg a fejemben, hogy nem is nekem fordított mindenki hátat, hanem én mindenkinek). Rá kellett jönnöm, hogy egyik megbántott barátom sem ér annyit, mint a világ legjobb játéka, vagy a világ összes konzolja. Ebben a depressziós időszakban éreztem úgy, hogy csak a játékok tartják bennem a lelket, azonban ezen a téren (is) egyre jobban kiestem a formából. Mikor felötlött bennem, hogy nem is kell nekem egy idegroncsot csinálnom magamból, ha nem sikerül egy verseny, pálya vagy feladat, hanem nyugodtan, szívből játszottam sokkal jobb lett a hangulatom. Mind magánéletben, mint minden más téren.

Most már szerintem teljesen kilábaltam ebből a szörnyű bajból, habár a hajlamot érzem még magamon néha napján. Számomra nem érte meg a 2005-ös esztendőt megélni. Sajnos a negatív dolgok annyira elnyomták számomra a pozitívakat, hogy aprólékosan kell keresnem a hónapok történései között, hogy valami morzsányit is találjak… a drogosnak nevezett… **Axly**

2002 nyara. Megszereztem a Final Fantasy X-et, akkori friss konzolomra, PS2-re. 14 éves, üde kiskamasz voltam, rajongtam a játékokért. Nyár van, végre vége a sulinak, van időm játszani. Függöny behúz, ajtó becsuk, póló-mackó, aztán lemez be. Koncentrálás ezerrel, játék, anyázás, fejlesztés.

„Fiaaaam, ebééd! Nem érdekel, játszom."

Aztán persze eszem, de csak épp, amennyire szükség van, vissza játszani. Hú, már sötét van, sebaj, este összegzem, aznap „mi jót cselekedtem". Lássuk csak: fejlesztettem X szintet. Legyőztem egy bosst. Király, megvan egy Aeon. A isten tudja még mi. Összefolytak a napok: nővérem már be se jött a szobába, takarítás nem volt, már csak – erős idegzetűek előnyben – saját magamat szagoltam, fény semmi. Sebaj, van FFX! Varázsvilág. FFX.... haver hívott telefonon, én meg „sajnos nem... dolgom van". A francokat volt. De ezt „végig kellett vinnem". Imádtam. És akkor a végén legyőztem a főgonoszt: katarzis, történetátélés, kézfogás önmagammal – ám ebben az örömben egyedül voltam. De mérhetetlenül büszke voltam: megcsináltam! Nagyszerű! Megérte. Kimentem, a szüleim szinte csodálkoztak, hogy még élek. Naptárra tekintés – június vége. Közel egy hónapig csak játszottam, csak alvásra-evésre, meg a szükséges dolgokra megszakítva. Megijedtem önmagamtól: ÚRISTEN, elb*sztam a nyaram egyharmadát. Mire? Egy barlangi létre. Nem, nem, nem érte meg! Elszalasztottam a kinti jó időt, a fényre kimenve szinte égett a bőröm. Sajnáltam az elhasznált időt.

Jó, jó, FFX, meg minden... de az egyedüli sikert – bliztball győzelmek, boss legyűrések – a 134 óra játékidő jelentse? A hikikomori élet magyar valója? Jesszus. Egy csomó ismerősöm ekkor már külföldön / Balatonnál fürdött, csajozott, bulizott... én meg ERRE cseréltem? Hülyeség volt. Ennyit nem érhet egy virtuális világ. Azon a nyáron többé be sem kapcsoltam a konzolom, és ettől fogva nyáron nem is játszom... vagy csak nagyon keveset. A szabadidő NE konzolozással, ne ilyen mértékű konzolozással teljen... ne önmagunkat tegyük „boldoggá" (ez erős idézőjel), mert ez csak áltatás. Menekülés valahova, ami mű. Inkább barátainkkal foglalkozzunk, amint lehetőségünk van. A .hack cikkben van az egész a legjobban megfogalmazva. Hál' Istennek, csak egyszer fordult ez velem elő, soha többet... és tanultam belőle. Azóta csak napi max. 2-3 óra játék. Se több, de kevesebb lehet... Szeretlek Final Fantasy. De az életem jobban... **Név nem jött hozzá sajnos**

Álmos, másnapos fejjel megébredek, kirakom bal lábam az ágyból, amivel szerencsésen eltaposom az alattam elterülő PSP-t, amit még este b*sztam le a földre alvás előtt… betörik a kijelző, benne lévő gépsav lemarja a talpamról a glazúrt... f*sza, ekkor már tudtam, hogy ez nem az én napom. Nagy nehezen kikászálódok alvóalkalmatosságomból, elkezdek gondolkodni, hogy hogyan fogom ezt megjavíttatni, elolvasom garanciakönyvet, hogy rátaposásért cserélnek-e ki gépet, de nem találtam a fejezetek sűrűjében. No mind1, lesz ez még így se. Kimegyek a konyhába, hogy bánatomat elnyomólag felhörpintsek egy rövidet, mert ezt így nem bírom. Csipás, félig csukott szemmel belehajlok... üveg ki, szájhoz emel, belekortyol, üveg eldob, torok fáj, hangos ordítás, taccs, üveg megkeresése, címke elolvasása... hidrogén peroxid... torok fáj, torok mar... bátyám már megint a hűtőbe rakta a nyákmaratóját... hát ez nem az én napom. Visszamegyek szobámba, feszültség levezetésképpen bekapcsolom PS-t és berakok egy kis GTA-t, hogy most mindenki megkapja a magáét ezért... persze mondanom se kell, hogy az első kis feka belém mártotta a kését és elszaladt a pénztárcámmal, mikor én csak a Ferenc körutat akartam megkérdezni, hogy hol van... felkelek, 50 hp lemegy, utána szaladok... rohanok, már-már süvít a hajam a szélben, persze ha ezt bírná kirajzolni a hardware... a beton füstöl a lábam alatt, ezzel párhuzamosan valami más is elkezd füstölni. Basszus, odaégettem a kaját? Nem, ez innen jön közelről, nagyon közelről. hoppá, kellett nekem szidni a vasat, most megkapom tőle is...szegény PS, ne add fel... de eddigre már a füstfelhőből kisebb lángnyelvek kezdtek előtűnni... fürdőszoba ki, vödör megtölt, gép leönt, tűz kialszik, szikrázás, lobbanás... ja, hogy ez elektromos tűz? Gép megfog, ablakon kihajít, nagyot koppan, aztán elhallgat. Könnyes búcsút intek a kis feketének, de rájöttem, hogy annyira nem is szerettem, a lilát jobban bírom, csak azon nincs GTA, no sebaj, játszom az N-nel. Miután beizzítottam a kis aranyost benne a SC2-vel, amit persze 3-szor kellett megvennem, hogy az összes mellékszereplővel tudjak lazulni, de ez egy másik történet. Szóval úgy a harmadik menetnél járhattam, amikor nagy kattogás után gép leáll, üzenet kiír, disc read error, please read the nintendo gc booklet... kár, hogy reggeli kakkantásnál nem találtam papírt és csak az volt a kezem ugyében, úgyhogy ez már mindenféleképpen sz*r ügy. Ezután az „erővel mindent meglehet oldani" elvet követve nagyot sóztam a picikére, hátha az volt a gépkönyvbe is írva alapon, de sajnos nem használt, a gép, mint várható volt picit berepedt és utána már semmit nem olvasott be. Ezek után kezdtem elbizonytalanodni, de ekkor rájöttem, hogy van a szekrényben egy batár X-em is, amit mióta nem jelent meg rá értelmes stuff elő se vettem... eddig... ha ló nincs, jó a lószar is vagy mi. Persze az mint várható volt ez a gép se bírta sokáig... a lemezeket sorba karcolta össze, aztán hangos halálhörgés következtében el is pusztult szegényke. Na jó, ezt már nem bírom idegileg, hűtőhöz ki, rövid korty, persze megint rossz üveg... sikeresen benyomattam bátyám félretett vizeletmintáját... optimistán megállapítottam, hogy azért ez mégiscsak ihatóbb volt, mint az előző feles. Hát akkor gyors elhatározás után a hónom alá kaptam a gépeket, elrohantam a legközelebbi szervizbe, f*szi megnézi, hátraviszi gépeket és.... és semmi... kb. másfél órát vártam mire visszaért, és miután közölte, hogy milyen türelmes vagyok azt is hozzátette, hogy a konzoloknak búcsút inthetek, mert vizsgálás közben véletlenül az asztalára esett egy 5 tonnás üllő, „made in acme" felirattal és garanciát ő nem vállal. Mondom jó, ennél rosszabb már nem történhet... hazamegyek, elmerülök mély depressziómba, talán el is alszom... arról fantáziálok, hogy milyen jó film az időtlen időkig, talán el is alszom, aztán egy váratlan hang töri meg a csendet... csengettek... ajtóhoz rohan, kinyit, egy piros kapucnis majom áll velem szemben kezében egy pezsgővel... átnyújtja, bemutatkozik: András voltam, szevasz. **MRenton (ha minden igaz)**

Szenvedélyes képregény olvasó vagyok még most is. A régi rajzok és történeteket imádom. Megvolt rendelve több évig a Pókember, X-Men, Transformers, Batman, Superman. Rengeteg KandiLapom volt! Egészen addig amíg nem romlott az átlagom a suliban. Mily meglepő 5 osztályra romlott 3-4-esre. Szüleim: „Mert mindig azokat a szarokat bújód!".

Hazaértem egyszer a suliból és bele akartam olvasni az egyik képregényembe, de nem találtam őket. Anyu mondta kint vannak a ház mögött. Kimentem és az összes újságom egymásra dobálva, meggyújtva – pedig olyan f*sza kis Kandi-lap tartóim is voltak. Apám áll mellette és vigyorogva nézi, egy ideig majd felém fordul és azt mondja: „Figyelnél egy kicsit a tűzre, mert nézném a meccset?". NA AKKOR NAGYON ODA KELLETT TENNI MAGAM, hogy össze ne esek. Mindegyik fajtából megtartottam egyet. Mint a PS1-et! Emlékek, akár játék akár lap, de ezek mind fontosak, nekem! Igen csak rosszul végződött, de legalább azt tudjátok belőle, hogy semmit sem szabad szét hagyni, meg kell mindent becsülni. Mert egyszer tuti hiányozni fog nektek. „Eladtam én hülye a ... gépemet!" – rémlik? **György János**

Számomra egy játék létezik, mellyel annyit, de annyit szerencsétlenkedtem, hogy a végén beleszerettem. Ő a Playstationre írt Metal Gear Solid.

1998 év végén egy jó barátom a MGS játékhoz jutott. Kölcsönadta, hogy próbáljam ki, mert neki ugyan nem jön be a game, de a grafikája nagyon nívós. Rávetettem magam, mint gyöngytyúk a takonyra. Lenyűgözött, megigézett, beszippantott a MGS univerzum már az első percekben. Együtt lélegeztem Snake-kel, de nem tudtam bejutni még a bázisra sem napokig. A helikopter leszállópályán már minden zegzugot ismertem, a katonákkal „összehaverkodtam", de nem és nem tudtam a támaszpontra bemenni. Az őrület határán laviroztam, amikor is az emeleti beugróban véletlenül bekúszott Snake Apó a szellőzőbe. YUPIEEE! Nem gondoltam, hogy megpróbáltatásaim még csak most kezdődnek igazán. A falrobbantás 1-2 hetet, Meryl felhívása szintén heteket, nikitával kirobbantani az áramfejlesztőt 2 hetet vett el az életemből, mire rájöttem, vagy véletlenül sikerült.

„Sötét hajam őszbe vegyül már"

Jött a barátom és érdeklődik mi a helyzet, hogy haladok a japán verzióval. Elhozta az amerikai kiadást, hátha jobban vágom, mint a japánt. Anyád! Felpörögtek az események. Újrakezdés, minden megy, mint a karikacsapás, „öreg rókaként" terelgetem Snake-et. Jé, a doboz hátulján van Meryl codec száma! És végre eljutottam oda, ami miatt „tollat" ragadtam, az egész irkálmányom lényegéhez. Ő Pszihopata Sáska, azaz Psycho Mantis. Pszichopata én lettem miatta. Miért nem tudtam legyőzni? Olyan lassan fogyott az energiája, és különben is hova tűnt el állandóan? Hetekig szenvedtem vele, ráadásul az egyik ismerősöm azt ajánlotta, hogy a szobrokat kell ütni a szobában, ugyanis azokban van a lelke. Sok értelme volt. Máig nem tudom mi történt, és hogyan, de LEGYŐZTEM. Két lehetőséget tudok elképzelni:

1. vagy beleláttam a fejébe és rájöttem a turpisságaira, kiismertem,

2. vagy megkönyörült rajtam, és látva szerencsétlenkedéseimet feláldozta magát, hogy meghallgathassam a játék legvégén a felejthetetlen, páratlan zenét / videót, amit a mai napig is szívesen látok / hallok újra. Bármikor. Megérte? Meg. **Allitta**

A történetem '93-94 nyarára tehető. Akkor azzal a céllal utaztam Németországba (azelőtt még sosem jártam ott), hogy veszek mások rendelésére, 2 db SNEST, és 8 db játékot hozzá –mindezt Münchenben, a Karstadt nevű plázában. Érdemes tudni, hogy ekkor ez a hadművelet, busszal-tokkal-vonóval 3000-ft-ba került, vagyis nem volt drága, ráadásul nekem még izgi is volt egy kicsit az unalomig látogatott Bécs után. Szóval megérkeztem a fent említett üzletbe, melynek egyik emelete csak a játékokra volt kihegyezve (nem csak konzol). Először ami megvágott, az az akkori szemmel orbitális mennyiségű (video)játékválaszték, melyhez foghatót még sohasem láttam. Gondolhatod… azt sem tudtam hirtelen, mit vegyek / milyen játékokat szerezzek, be annyi minden volt ott egyszerre. Nagy nehezen, több órás vesződés árán, de sikerült, egy komoly SNES bőségkosarat összepakolni, a rend kedvéért, 2 SNES, 2 joy, 9 játék. Mielőtt kifizetésre került volna a sor, megkérdeztem az eladót (persze „null" németnyelvtudással), hogy a forgalmi adót – más néven „mervelstajer" – hol, vagy miként kapom vissza. Ő erre rezzenéstelen arccal kitöltött egy cetlit a nálam lévő cucc értékéről, és ezt a kezembe nyomva, felküldött – úgy ahogy vagyok, a teljes Nintendo batyuval, együtt – a 4-ik emeletre azzal az infóval, hogy ott majd ezt lepecsételik. Hát el is indultam nagy elánnal – gondoltam meglesz ez hamar, és utána mehetek is Hun földre, szénné gémelni az új szerzeményeket, mielőtt továbbpasszolom őket –, de az én skála-metró méretű létesítményekhez szokott szemem / fejem pikk-pakk eltévedt, és az istennek sem találtam azt a bizonyos irodát, mindezt mondom: a teljes felszereléssel a honom alatt.

Kb. húsz percig tekeregtem így feltűnés nélkül az épületben, mikor egyszer csak azon kaptam magam, hogy kint vagyok egy, a kéttömböt összekötő átjáróban, vagyis a „szabadban" –fizetés nélkül! Először meg is ijedtem egy kicsit, most mi lesz? Így „dekkolva" ott kint, legalább egy órát figyeltem, nem tűnik e fel valakinek a hiányom. Persze egy idő után felülkerekedett bennem a zsivány énem, és pókerarccal lesétáltam a szemközti térre, majd lehuppantam egy padra, és remegő kézzel – az ijedségtől vörös arccal – elpakoltam a kompromittáló tételeket egy szatyorba, és hazahúztam a csíkot. (A határon még az is eszembe jutott – nehogy egyszerre megtalálják az egészet nálam –, hogy szétosztottam a cuccot az utasok között „megőrzésre" – így még a vámot is megúsztam. Persze nem lett az egészből semmi bajom, sőt többször vissza is mentem vásárolgatni, de ezt a trükköt már nem lehetett eljátszani… Sajnos. **STING**

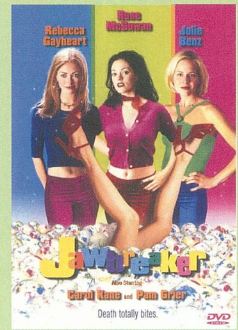
Látjátok? Egy kérdésre ezer más színű, szagú, hangulatú történet, ezer különböző megközelítésben. Mindegyikből tanultunk valamit. Mindegyikből mást. **Martin**

A Csevegö Müvek felvételt hirdet. Ha gyárunkban akarsz dolgozni, látogasd rendszeresen a www.576.hu fórumát, ahol az „576 Konzol" résznél minden hónapban megtalálod aktuális témánkat. Aztán ha gondolod, szólj hozzá.

FILM / DVD

Kemény Dió /Jawbreaker/

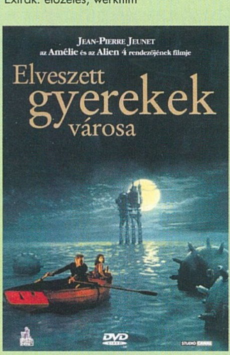
Műfaj: anti tini vígjáték
Rendező: Darren Stein
Szereplők: Rebecca Gayheart, Rose McGovan, Julie Benz, Judy Greer
DVD: 5.1-es angol / német hang, magyar felirat
Extrák: filmográfiák, előzetes, audiokommentár, videoklip, interjúk



Nem rajongok különösebben az olyan filmekért, melyek műfaji besorolásában szerepel a tini jelző. Nem csak hogy enyhén túlkoros vagyok kicsikocsi legújabb nagyvásznas kalandjainak felhőtlen élvezetéhez, de sajnos néhány üdítő kivételtől eltekintve ezek a filmek jó ha meg tudnak felelni a mozgóképalkotásokkal szemben támasztott legminimálisabb elvárásoknak (aki látta a fájdalmasan egyszerű Csaó Lizzy! c. opust, tudja miről beszélek...). A Kemény dió viszont már az ezredfordulón is nagyon bejövős volt többek között a remekül adagolt feketehumor és a meglepően durva felütés miatt. Courtney, Marcie és Julie legjobb barátnőjük, Liz tizenhetedik születésnapjára emberrablást szerveznek. Viccből. Kezek összekötözve, jawbreaker (kőkemény, teljességgel ön és közveszélyes gömb alakú cukorka) a szájba, csaj begyömöszölve a kocsiban. Nevetgélés. Nyílik a csomagtartó és jön az igazi meglepetés, Liznek torkán akadt az édesség. Szó szerint. Courtney a csapat legnagyobb riban... egyénisége kiadja az ukázt: a balesetet nemi erőszaknak kell feltüntetni, így elkerülhetőek az olyan apró kellemetlenségek, mint mondjuk a börtönbe vonulás. A nagy pózba állítás és bugyi tépkedés közepette véletlenül betoppan a suli legnagyobb lúzere, akinek a hallgatásért cserébe felkínáltatik a lehetőség, legyen tagja a „hibátlan négyesnek". Persze a csaj nem sokat teketóriázik és a jelentéktelen Fern-ből nemsokára megszületik a csábító Vylette... Amint már biztos észrevettétek, a Kemény dióban hiába fedezhetők fel lépten nyomon a műfaji elemek (különböző karaktertípusokra sarkított figurák, szürke csaj szexbombává turbózása, romantikus szál) azért ez nem az a tipikusan FreddiPrincDzsunioros sztori. Darren Stein rendező úgy gondolkodott, hogy a tinifilmek kliséit, csak egy újabb, okos! tinifilm segítségével figurázhatja ki, a biztos siker érdekében azért pluszba bedobott pár cinikus dumát (– Megöltük a legjobb barátnőnket, tudjátok mit jelent ez? – Te leszel a bálkirálynő?) és óvatosan adagolt thriller elemeket. A szereplők, bár minőségi színjátszás vádjával még véletlenül sem gyanúsíthatók, jól végzik a dolgukat, Rose McGovan maximálisan tenyérbe mászó, Rebecca Gayheart pedig egész jól tud aranyosan nézni. Ez is valami. A végső konklúzió levonása egyáltalán nem kemény dió, a 6 SZ (sziporkázóan színes, szexi szórakozás szombati sziesztákra) minden pontjának megfelelő filmre tehetünk szert a DVD beszerzésével.

Elveszett gyerekek városa /La Cité De Enfants Perdus/

Műfaj: gyerekfilm felnőtteknek
Rendező: Marc Caro, Jean-Pierre Jeunet
Szereplők: Ron Perlman, Judith Vittet, Daniel Emilfork, Dominique Pinon
DVD: 2.0-ás magyar, 5.1-es francia hang
Extrák: előzetes, werkfilm



18 éven felüliek számára (rém) mesét készíteni felettébb kockázatos vállalkozás. Ahhoz, hogy a látvány büntessen sok pénz kell, ráadásul semmi garancia nincs arra, hogy a korhatár besorolás vagy szimplán a téma miatt nem lesz orbitális bukta a dologból. Emiatt aztán a tizenkettes karika keretein belül szolidan csapongó Tim Burt-ön (figyelem, szóvicc!) és frank kollegáján Jean Pierre Jeun-én (ez is!) kívül nem sokan képesek nagyobb kompromisszumok megtétele nélkül mozgóképpé változtatni az ilyesfajta elképzeléseket. Utóbbi rendező az Amélie-vel a 2001-es év legnagyobb meglepetéssikerének bezsebelése után tavaly a Hosszú jegyesség könnyfakasztó világháborús lávsztorijával ismét sikerült elvarázsolnia a világ, de legalábbis egész Európa nézőközönségét. De ez nem volt mindig így... Egészen pontosan 11 évvel ezelőtt a Marc Caro-val közösen elkészített Elveszett gyerekek városa elég keményen megosztotta a kritikusokat, ami nem is csoda, hiszen a lenyűgözően abszurd látvány könnyedén megfekszi az óvatlan moziba járó gyomrát. Mert hiába olyanok a figurák, mintha egy kortárs gyerekdarabból léptek volna elő, az EGYV csupa sötét színből álló mesterségesen agyontorzított világa nem éppen az a könnyed szórakozás, amit a történet vázlatos elmondása alapján várnánk (cirkuszi erőművész egy kislánnyal összefogva szerzi vissza fogadott kisöccsét az őrült professzor karmaiból, blablabla). Félni azért nem kell, mert történjenek akármilyen sötét dolgok a képernyőn, mégiscsak egy mese pereg a szemünk előtt. Egy igazi felnőtt mese óriásokkal, küklopszokkal, beszélő aggyal és magával a sötét rengeteg helyett girbegurba sikátorokban bolyongó Piroskával. A Delicatessennel már korábban bizonyított rendezőpáros itt aztán igazán kiélhette magát, szárnyaló fantáziájuknak (hála az ütős számítógépes technikának) semmi sem szab határt, az olyan húzások, mint az önmagát egyre nagyobb mértékben gerjesztő, abszurd láncreakciót előidéző könnycsepp bőven kimerítik a zsenialitás fogalmát. Hasonló jelenetekkel a bájos Monmartre-i pincérnő történetében találkozhattunk dögivel és ezzel vissza is kanyarodtunk a jelen felé, Jeunet legújabb, Alfonso Cuarón-al (Anyádat is) közös, 2007-re datált projectje a Pi életének adaptációja lesz. Se Spílberg, se Haley Joel Osment a láthatáron, megnyugodtam.

ZENE

Karányi – Digital Digital /CLS/



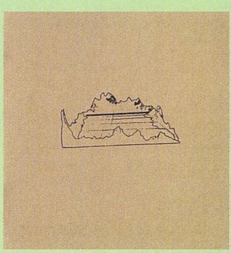
Két olyan stílusirányzat van, amit úgy istenigazából hiányolok kis hazánk zenei palettájáról: a minőségi pop és nagy tételben is fogyasztható, félkomoly tánczene. A Faithless példáján remekül látszik, hogy a dologban nem kevés lehetőség rejlik, ezért is furcsa, hogy errefelé miért nem próbálkozik senki ilyesmivel a Drafton kívül. De félre bú és kesergés, hisz a hazai dance mjúzik ocsmányborítós megmentője már meg is érkezett a kertek alá. Igazság szerint a lemez már egy jó ideje „meg van érkezve", de mit ad isten pont akkor fogyott zérusra az összes bolt készlete (egy hónappal a megjelenés után!), amikor én akartam Digitalizálódni. Nem baj, a cucc még mindig aktuális, jelenleg a harmadikként kislemezre másolt I May Be Your Star c. szétcsavart house opusz futja a levezető köröket. Az Oktogonhoz (3 évvel ezelőtti debüt címe) képest az új anyag lényegesen dalszerűbb formában tálalja a digitális élvezeteket, ami egyértelműen Karányi javára vált. A hangzásvilág is kilépett a dárenbézz / downtempo kereteiből, szinte minden dal más stílusban szólal meg, minek következtében a hangfalrepesztő Destroy Sound húzásától egy skipnyi távolságban már egy ultranyálas szerelmes szám borzolja arra nem érdemes idegeinket. Egyébiránt a minőség abszolút nemzetközi szintű, amit ugyan már sokan leírtak sok helyütt, de ebben az esetben kivételesen valóban igaz. Ennél sokkal jobb eredményt a túlfizetett Loszándzseleszi szuperproducerek sem tudtak volna kicsavarni az anyagból. Dobogós az Álomszép, a gitártépős Digital Freak és a megszólalásig Röyksoppszerű Ancient Statue. Lehet új nevet felvésni a Rubick kocka és a paprika mellé a hungarikumok sorába.

Everything But The Girl – Temperamental /EMI/



A Tracy Thorn és Ben Watt által alkotott tágabb értelemben vett popzenét játszó EBTG a kilencvenes évek közepén vált egy csapásra ismertté, amikor a Missing Todd Terry féle remixére egyszerre haraptak rá a klubok, és a tévé / rádióállomások. Az addig közepesen érdektelen gitárpopban utazó duó következő albumát már a tánczenék bűvöletében készítette el (ez volt a remekbeszabott Walking Wounded) és szintén ezt a vonalat viszi tovább az eddigi utolsó sorlemez, a Tempermental. Az előzményekhez képest bár nem sok minden változott, az intelligens klubhimnuszok és punnyadós melankólia különösen kedves vendégei cédé lejátszómnak. A felvételek sorát a nagy brit éjszakába invitáló Five Fathoms nyitja, itt még van lehetőség némi vidámkodásra, úgyhogy érdemes kihasználni az alkalmat, mert a szakítás utáni tépelődést d&b tempóban tálaló Blameben már nincs semmi szívderítő, a Hatfield 1980 külvárosi poklából pedig már egyenesen a kórházba vezet az út. Aki úgy gondolja, ezt már nem lehet überelni jobb ha keres egy kényelmes ülőhelyet hiszen a továbbiakban is hasonlóan lehangoló témák váltogatják egymást hangyányival gyengébb kivitelben egészen a Deep Dish-sel összekollaborált bombasztikus záróakkordig (Future of The Future). A jövő jövőjének pontos jelentéstartalma még nem teljesen tisztázott. Hogy a Temperamental kifogástalan modern poplemez már igen.

José González – Veneer /Peacefrog/



Ma, amikor a menőbb reklámok már bluebox előtt készülnek egy közepesen nagy független film költségvetéséből, meglehetősen furcsának hat az elektromos cuccokban utazó hmmm cég azon ötlete, miszerint a legújabb nagyonszuper HDTV hirdetésükhöz elég ledobálni pár (ezer) színes gumilabdát San Francisco lejtőin, majd alákeverni valami rémisztően antitrendy gitáros tötymörgést. Márpedig a furcsa idea ütött és nem is kicsit. A szpot és a keserédes felvétel villámgyorsan belopta magát a tévénézők szívébe, ami után kétség sem volt afelől, hogy előbb utóbb boltokban lesz a maxi, persze szigorúan színesgumilabdás borítóval ellátva. Alig kellett párat aludni és az eredetileg a Knife nevű retro electro csapat előadásában megszólaló Heartbeats valóban megjelent és a tavaly már egyszer kiadott (és a nagyközönség által nagy ívben lesz*rt) albummal együtt végre meghozta a jól megérdemelt elismerést a 28 éves svéd folkpopper számára. A Veneer végtelenül minimalista, legtöbb esetben csak egy szimpla akusztikus gitárra és Mr. González fájdalmas orgánumára épülő dalai valószínűleg csalódást fognak okozni a cd-ket kizárólag sikerszámok alapján vásárlók számára, hiszen a hangulat végig elég komor és a szövegek sem a margarétaszedés felhőtlen örömeiről szólnak. Ennek ellenére, ha marad a mostani indie-barát környezet akár még komoly Westlifealázó slágereket (gondolok itt elsősorban a Narancsvidéket megjárt Crosses-re) is ki lehet termelni a cuccból. Belekötni csak a felvételek túlságosan hasonló felépítésébe lehetne, de ezt most inkább kihagynám, mert jó napom van.

